SOMMARIO

Direttore Responsabile
SIRA ROCCHI

Direzione Editoriale
MARIO MAGRONE

Direzione Tecnica
GIANCARLO CAIRELLA

Segreteria di Redazione
SILVIA MAIER

Grafica ed impaginazione DTP
VINCENZO MARANGONI
ALESSANDRO PULPITO

Disco a cura di
VITTORIO FERRAGUTI

Copertina
EDOARDO LEGATI

Redazione ed amministrazione
L'AGORÁ SRL
C.so Vittorio Emanuele 15,
20122 Milano
Tel. 02/78.10.00 - Fax 02/78.04.72
Per telefonate tecniche:Tel. 02/78.17.17
solo il mercoledì dalle ore 15 alle 18

Fotocomposizione e fotolito
COMPOSTUDIO EST.
Cernusco sul Naviglio (MI)

Stampa
ARTI GRAFICHE GAJANI
Rozzano (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. ANGELO PATUZZI SPA
Via Bettola 18, Cinisello Balsamo (MI)

Collaborano ad AmigaByte: Francesco Annoni, Paolo Bozzo, Marco Brovelli, Calimero, Guglielmo Cancelli, Antonio Castellani, Luca Danelon, Gabriele Dorfmann, Marco Dufour, Sergio Filippetti, Marco Fornier, Enrico Girardi, Giovanni Mariani, Vincenzo Marangoni, Luca Mirabelli, Pierluigi Montanari, Dario Pistella, Alessandro Pulpito, Tibor Pulpito, Alessandro Ramazzotti, Giuseppe Sacchi, Aurora Tragara, Battista Vailati, Vertigo.

AmigaByte è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al n. 215 il 29 marzo 1988. Direttore Responsabile: Sira Rocchi. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%.

Per contattare la redazione tramite Internet mandate e-mail a: amigabyte@bbs2000.sublink.org

Db-Line

PARLI INTERNET?
ALLORA PER TE C'E' IL SERVIZIO Db-email.
PER INFORMAZIONI info@dbline.it oggetto-Db-email

DISPONIBILE KIT CD-ROM PER A500

CLOANTO PERSONAL SUIT PER CD-ROM

DISPONIBILE UPGRADE VERSIONI PRECEDENTI

DB-Line - DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA.

LIGHT WAVE 3D (VERS. 4.0)

Finalmente disponibile l'ultima versione dell'eccellente programma di grafica ed animazione 3D; sono ora disponibili le seguenti versioni: Amiga, Windows e NT.

TANDEM PCMCIA 1200

Interfaccia PCMCIA per collegare qualsiasi CD-ROM IDE esterno.

TANDEM

Controller per tutti i CD-ROM IDE A2000/3000/4000. Compatibile XA (Photo CD), multisessione, CD File System Commodore, AsimCDFS, Babel CDFS.

AMI-FILESAFE

Il nuovo file system standard per il tuo Amiga. Sistema di salvataggio dei file: non più dischi corrotti per crash - visualizzazione istantanea delle directory - accesso parallelo senza perdita di prestazioni.

NOVITA'

VERSIONE 2X e 4X

POWERS CD-ROM SCSI-2 PER PCMCIA A600/A1200

Player Audio CD - Emulazione CD32 - S/W decodificatore per filmati MPEG - Campionatore da CD su HD - Programma di gestione Photo CD.

DISPONIBILI:

WARP ENGINE - RETINA BLT Z3 (MACROSYSTEM) - VLAB MOTION JPEG - TOCCATA 16 - PICASSO II - HARD DISK BARRACUDA - THE BROADCASTER ELITE 32 ™ - NOVITA' ASSOLUTA - WARP SYSTEM U.S. CYBERNETICS - CYBERSTORM 68060 50MHZ - CYBERVISION 64 - COMMUNICATOR 3

3D ARENA — AMINET VOL.4-5-6-7 — AMIGA TOOLS VOL.1-2 — AMIGA DESKTOP VIDEO CD

AUDIO PLUS — EROTIK COLLECTION — FRESH FONTS VOL.1-2 — FRESH FISH

CLIPTOMANIA CD — MEETING PEARLS VOL.1-2 — AMIGA RAYTRACING VOL. 1

SPACE & ASTRONOMY — WORLD OF SOUND — WORLD OF GAMES

LIGHT ROM VOL.1-2 — UTILITIES 1-1500 — SOUNDS TERRIFIC

NUOVI ARRIVI CD PER AMIGA DA L. 25.000 IVA INCL.

inoltre...

- 17 BIT CONTINUATION
- 3 D ARENA
- AMIGA DESKTOP VIDEO
- AMIGA TOOLS VOL. 1- 2 (TGV Haupt)
- AMINET SET 1 (4CDs)
- AMINET VOL. 4/ 10
- ANIMATIC
- CDPD VOL. da 1 a 4
- EUROSCENE. 2
- FANTASEAS
- FRESH FISH. 9 (2 CDs)
- FRESH FONTS VOL. 1-2
- FROZEN FISH 1995 (Amiga CD)
- GIF'S GALORE
- GOLD FISH VOL. 1-2
- HOTTEST 4 PROFESSIONAL
- LIGHT ROM VOL. 1-2 (FRED FISH)
- MEETING PEARLS VOL. 1-2
- RAYTRACING (2CDs)
- SOUND TERRIFIC (2 CDs)
- SPACE AND ASTRONOMY DISK
- TEN TO TEN - ALMATHERA 10 CD
- TEXTURE GALLERY (FRED FISH)
- TOP 100 GAMES A1200
- WORLD OF A1200
- WORLD OF CD32
- WORLD OF CLIPART
- WORLD OF SOUNDS (Amiga)
- R-H-S EROTIK COLLECTION
- WORLD OF PINUPS

SOFTWARE DISPONIBILI:

- AD PRO
- BRILLIANCE 2.0
- DIRECTORY OPUS 5
- DISK EXPANDER
- DISK SALV. 3.0
- FONT DESIGNER
- GIGAMEM 3.0
- IMAGE FX
- PERSONAL PAINT 6.4
- PHOTOGENICS 1.2
- POWER TITLER
- SCALA MM400
- XDVE 2.0
- ... e molti altri ancora!

L'ANGOLO DELLE SUPEROFFERTE

CD40KIT1
TANDEM PLUS + LETTORE CDROM 4X ATAPI

CD40KIT2
TANDEM PLUS + LETTORE CDROM 2X ATAPI

CD40KIT3
CABINET (CDCASE) + ALIMENTATORE (CDPOWER) solo in abbonamento a CD40KIT1 o CD40KIT2

CD12KIT1
TANDEM PLUS PCMCIA + CABINET + ALIMENTATORE

CD12KIT2
CD12KIT1 + LETTORE CDROM 4X ATAPI

CD12KIT3
CD12KIT1 + LETTORE CDROM 2X ATAPI

PER OGNI KIT ACQUISTATO HAI DIRITTO A
CLOANTO PERSONAL SUITE CD-ROM A L. 79.000
ANZICHE' A L. 99.000

MODEM 28.800 PER AMIGA

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA: DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO/VA
TEL. 0332/768000 - 767270 - FAX 0332/767244 - 768066 - 819044
VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383 - e-mail: info@dbline.it-// http: www.dbline.it

VOXonFAX 0332/767360 / Servizio informazioni in linea 24/24 h.
Dal telefono del tuo fax chiami VOXonFAX e ricevi: • servizio novità • schede tecniche di tutti i prodotti • listini ed offerte - richiedi il codice di accesso, il servizio è gratuito.

NEWS

WARP ENGINE CON 68060

La **MacroSystem Development**, produttrice delle famose schede acceleratrici Warp Engine, ha annunciato la prossima uscita della **TransWarpEngine**, un'acceleratrice dotata di processore 68060 clockato a 50 MHz per Amiga 2000/3000/4000. E' in fase di studio anche una Warp Engine dotata di più processori, nel caso specifico fino a quattro 68060 contemporaneamente.

POWER STATION E SIAMESE SYSTEM

La **HiQ Limited**, società inglese specializzata nella produzione di hardware per Amiga, ha realizzato la **PowerStation** per Amiga 1200: trattasi di un case *desktop* (ma più grande di quello del 4000) collegabile via **Squirrel** (l'interfaccia SCSI della Power Computing) al 1200, dotato di CDROM SCSI a doppia velocità, di cinque slot e moltissimo spazio per hard disk, disk drive e apparecchiature simili, il tutto funzionante con un trasformatore da 200 watt. La novità rispetto ai classici case tower (costosissimi) per 1200 è il prezzo, che si aggira sulle **330 sterline** completo di Squirrel, del CD-ROM e di due potenti altoparlanti stereo.

Tra gli add-on del futuro è previsto il **Siamese System**: il PowerStation verrà infatti dotato di un 486 DX2 a 66 MHz, e Amiga e PC potranno disporre contemporaneamente di tutte le periferiche SCSI montate sulla macchina; sarà anche possibile collegare tutte le schede normalmente montabili su un PC, con notevole risparmio di denaro. I due computer funzioneranno in multitasking permettendo di cambiare schermo con un click del mouse: per ora il tutto funziona controllato dalla tastiera e dal mouse PC ma si sta lavorando per permetterne l'uso tramite i dispositivi di input di Amiga.

Per ulteriori informazioni contattate la HiQ, telefono 0044-1181-909-2092, fax 0044-1181-909-3885.

SHAPESHIFTER 3.1

"**Shapeshifter**", l'ottimo emulatore software shareware di **Macintosh**, è arrivato alla versione **3.1**. Il velocissimo programma è in grado di supportare i 24 bit con schede grafiche (256 colori con AGA), la clipboard tra Amiga e Mac, non necessita di MMU e permette di utilizzare reciprocamente partizioni e volumi. Lo straordinario è che riesce a girare con la velocità di un Mac dotato di pari hardware, quindi un 4000 con 060 potrebbe...

FLOPPY DA 100 MEGA DALLA IOMEGA

La **IOMega**, casa leader nella produzione di sistemi di backup veloci e soprattutto affidabili (è il caso del famoso Bernoulli), ha annunciato lo **ZipDrive**, un lettore di floppy della capacità di **25** o **100 megabyte**, a seconda della capacità della cartuccia. Il lettore, disponibile sia in versione SCSI che per parallela (quest'ultimo modello destinato ai PC), utilizza floppy speciali poco più grandi di uno normale da 3½ ed ha un velocità di trasferimento di circa un mega e mezzo al secondo, con un tempo di accesso di 29 millisecondi (prestazioni riferite al modello SCSI). Il lettore costa in Italia **399.000 lire più IVA**, e ogni dischetto dovrebbe aggirarsi attorno alle **30.000 lire**.

Per dicembre è previsto il lancio di **Jaz**, un prodotto simile che utilizza floppy da **1 giga**, con velocità di trasferimento di **3 mega e mezzo al secondo**.

NUOVO AMINET CD 7

Non si fa in tempo ad annunciare un CD di Aminet che subito l'infaticabile **Urban Mueller** ne sforna uno nuovo. Il CD in questione contiene 650 megabyte di software nuovo rispetto al precedente, 350 mega di immagini e 50 mega di programmi considerato "classici". Il CD costa **25 marchi** e può essere ordinato dalla Stefan Ossowski, 0049-201-788778.

IPISA '95

E' stato annunciato in questi giorni il programma della quinta edizione di **IPISA**, il convegno annuale su Amiga organizzato senza fini di lucro da un gruppo di programmatori. L'incontro si terrà a Milano presso la Sala Seminari del Centro Universitario ISU di via Valvassori Peroni 21 (raggiungibile tramite la linea due della metropolitana, fermata Lambrate), dalle ore 10.00 alle ore 19.00 di Sabato 18 Novembre. L'iscrizione

PHOTOGENICS 1.2

La Almathera, software house che ha realizzato l'ottimo "**Photogenics**", propone a tutti gli utenti del pacchetto un upgrade alla versione **1.2** per sole **9 sterline**. Ogni utente registrato che desideri ricevere l'upgrade deve mandare alla Almathera (o al proprio rivenditore, nel caso questo supporti il programma di upgrade) l'importo e il manuale del programma. Per ulteriori informazioni contattate l'Almathera: Tel. 0044-1181-6870040, fax 0044-1181-6870490.

costa **50.000 lire** se effettuata prima del 21 Ottobre (dopo tale data sale a **90.000 lire**) e comprende il pranzo di mezzogiorno, una copia stampata degli atti, i dischetti contenenti il software presentato e il CD-ROM di IPISA. Per chi lo desidera è anche possibile rivolgersi all'organizzazione per una sistemazione in albergo.

Programma degli interventi:

Manuel Lemos, Upper Design (Madrid) - Objecton: un sistema di classi per applicazioni Object Oriented portabili (Amiga o POSIX-OS e X Window System)

Michele Battilana - Cloanto (Italia) Panoramica di sistemi alternativi e complementari ad Amiga

Paolo Canali - Realizzazione di un bridge PCI 2.0 - Amiga MC68020/030

Maurizio Ciccione - Audio Lab 16: acquisizione, elaborazione e riproduzione di segnali audio a 16 bit

Rocco Colluccelli - MOOS: programmazione modulare e condivisione di applicazioni in linguaggio ARexx

Gabriele Falcioni e Stefano Guarnieri - Visual Neurocomputing: reti neurali e tools "visuali" per la loro creazione

Vincenzo Gervasi - EUNice: programmazione Object Oriented in AmigaE

Giuseppe Ghibò - EVPaths, PasTex e Metafont

Alberto Longo - Fields of Vision software design (Italia)Breathless, un DOOM per Amiga: analisi tecnica di problemi e soluzioni per il texture mapping

Giuseppe Ligorio - Librerie di compressione per i formati ILBM, 8SVX e ProTracker

Michele Puccini - ClassX (Italia)XFA: libreria freeware per la gestione di animazioni ad alta velocità nel formato IFF-XFA

Riccardo Solmi - NetMail: un programma di posta elettronica Internet per Amiga

Alessandro Tasora - Phenomena: programmazione in RPL-Forth (Real 3D) applicata alla grafica tridimensionale

Federico Zuccollo - Media library: implementazione e utilizzo di file system modulari

Non è certa la partecipazione di esponenti della Amiga Technologies. Per informazioni rivolgersi a Roberto Attias allo **02-6420472** ogni Lunedì dalle 20 alle 22. Per comunicazioni urgenti è attivo un fax al numero **02-57511761** (rif. Vittorio Calzolari).

Per finire un elenco di indirizzi e-mail per quanti fossero collegati alle reti e desiderassero contattare gli organizzatori:

Fidonet:

2:331/311.41 Sergio Ruocco
2:331/327.16 Roberto Attias

Internet:

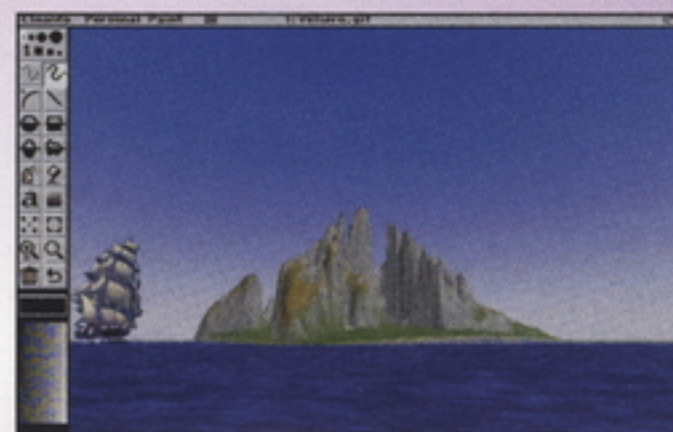
ruocco@dsi.unimi.it (Sergio Ruocco)
attias@dsi.unimi.it (Roberto Attias)
zandonad@dsi.unimi.it (Marco Zandonadi)
todeschi@dsi.unimi.it (Carlo Todeschini)

IPISA ha anche una home page WWW all'URL:http://www.dsi.unimi.it/Users/Students/zandonad/ipisa.

EMULATORE AMIGA?

Un programmatore tedesco, tale **Bernd Schmidt**, ha realizzato un emulatore Amiga per Unix. Il programma è stato chiamato "**UAE**", sigla di "**Unusable Amiga Emulator**", cioè "Emulatore di Amiga inutilizzabile": difatti per ora si riesce solo a

CLOANTO PERSONAL SUITE

Siamo riusciti a mettere le mani su una copia di "**Personal Suite**" della Cloanto, e il giudizio è estremamente positivo: per sole **99.000 lire** la software house di Udine ha realizzato uno dei migliori CD-ROM presenti sul mercato. In esso sono contenute, oltre a tutte le più recenti versioni dei programmi Cloanto ("**Personal Paint**", "**Personal Write**" e "**Personal Fonts Maker**"), anche "**Superbase Personal**", l'ottimo database della Oxxi (di cui la Cloanto è il distributore esclusivo per l'Italia), **un pacchetto di font professionali** della Kara Computer Graphics, "**PNG Toolkit**" (software per utilizzare le immagini PNG, il nuovo standard che dovrebbe sostituire il GIF) e **centinaia di immagini, animazioni, fonts e stereogrammi**. Come se non bastasse sono presenti i manuali di tutti i programmi inclusi in formato AmigaGuide, e in più ci sono anche i manuali (ormai impossibili da reperire) AmigaDOS e ARexx della ex-Commodore, anch'essi in formato AmigaGuide. Davvero un grande risultato per la piccola grande casa di Udine, una delle poche rimaste fedeli ad Amiga.

far comparire l'immagine di boot (non è chiaro se la mano pre 2.0 o la nuova animazione), sempre a patto di avere un file Kickstart. A quanto pare il problema maggiore risiede nel file system, in quanto il programmatore non è ancora riuscito a far riconoscere all'emulatore non solo i dischetti, ma nemmeno partizioni di hard disk. Ulteriori problemi sono dati dalla velocità e dai numerosi bug che affliggono il programma: per ora, tra le note stonate, figurano l'assenza di suono, di sprite (ovvio), la grafica solo in bianco e nero (niente HAM, naturalmente!), nonché la totale mancanza di un qualsiasi device di input come mouse, tastiera o joystick.

Pur affermando che forse in cinque(!) anni l'emulatore potrà essere funzionante, il programmatore ammette che per ora conviene trasformarlo in un emulatore di Atari ST, data al semplicità hardware del prodotto Atari. Sarà divertente vedere in futuro un Amiga che emula un PC sotto cui gira un emulatore Amiga!

X-DVE 2

Dal 15 Settembre è disponibile in Italia la nuova versione di "**X-DVE**", l'ottimo titolatore tutto italiano (a dispetto del nome) prodotto dalla **ClassX Development**. La versione **2.00** più che un upgrade è una vera e propria ristrutturazione: il codice è infatti modificato per permettere una maggiore modularità, quindi per facilitare future espansioni. Tra le modifiche principali notiamo: supporto automatico dei Datatype del sistema operativo, antialiasing applicabile su qualsiasi oggetto, migliorata gestione dei testi (controllo della spaziatura e supporto dei testi multilinea); e ancora: ogni oggetto può essere elaborato con attributi Bevel, Shadow, 3D, Solid e Background anche simultaneamente, variando intensità e direzione; Multiframe permette di importare sequenze di immagini da disco e, infine, tramite la finestra di preview si può controllare l'animazione finale o un singolo oggetto. Una recensione del prodotto, già pervenutoci, comparirà quanto prima.

SCANNER ARTEC 24-BIT

La DB-Line importa in Italia lo scanner flat-bed formato A4 della **Artec**. Trattasi di uno scanner a 16 milioni di colori collegabile a qualsiasi Amiga con interfaccia SCSI2; viene fornito di apposito software dedicato al nostro computer. La risoluzione arriva fino a **2400 dpi** tramite interpolazioni software e il costo è di **1.150.000 lire IVA inclusa**.

Per maggiori informazioni rivolgersi alla DB-Line, Tel. 0332-768000.

ERRATA CORRIGE

Tutti possono sbagliare e Amiga Byte non è da meno. Nel numero scorso, nella rubrica della posta, affermavamo che non esiste una scheda Action Replay per Amiga 1200, ma siamo stati smentiti dalla casa produttrice: difatti la **Datel**, la ditta che ha realizzato le famose Action Replay per Amiga 500, produce una scheda simile anche per Amiga 1200.

La scheda si installa nella trapdoor del 1200 e permette numerose opzioni non riscontrabili nelle precedenti versioni come la possibilità di salvare su hard disk un programma in memoria, per riavviarlo in seguito dal punto in cui era stato salvato (utile per i giochi). La **Action Replay** costa **60 sterline** e si può ordinare direttamente alla Datel, tel. 0044-1782-744707.

AMOS AGA?

Anche se la Europress Software ha abbandonato ogni ulteriore sviluppo del linguaggio AMOS per Amiga, alcuni programmatori inglesi hanno creato un pacchetto che permette di utilizzare tutti i comandi a 256 colori. Il distributore inglese afferma che i nuovi comandi sono più veloci di quelli a 32 colori; il pacchetto costa **10 sterline** e si può ordinare alla Amiganuts, 0044-1703-348943.

ADATTATORE PER TASTIERA

In Canada è stato realizzato un adattatore per tastiere PC: il prodotto funziona alla perfezione con tutti gli Amiga con case desktop (ad eccezione del 1000) e con il CD-32, permettendo di utilizzare le più economiche e spesso migliori tastiere del mercato cloni. Lo "**SwitchHitter**", questo il nome del prodotto, è programmabile tramite dip switch e può essere utilizzato anche con la tastiera "Natural" della "Microsoft", permettendo di migliorarne ulteriormente le caratteristiche.

Il costo è di **45 dollari**, per informazioni contattate: Dana Peters, 613-825-7031.

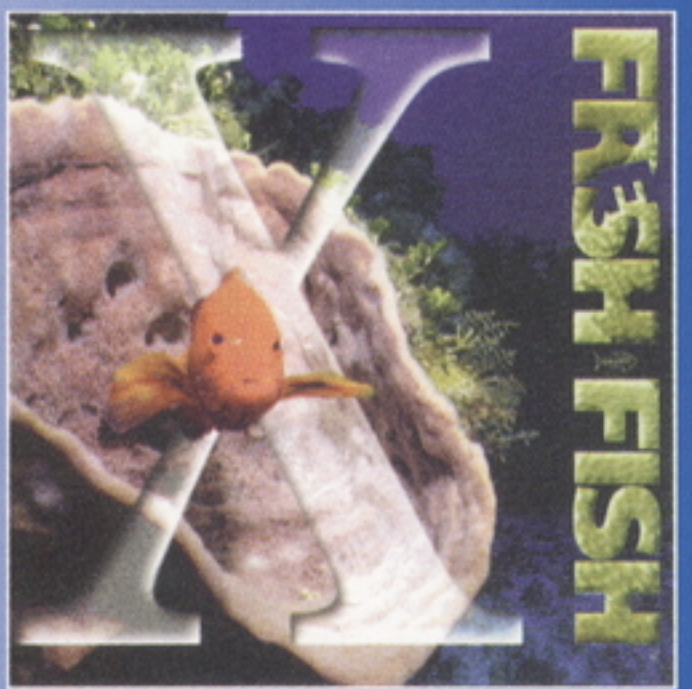
ETHERNET CEI A4066

La Creative Equipment International, ex distributore Commodore per il mercato statunitense, ha realizzato una nuova scheda ethernet per Amiga. La **A4066** richiede un qualsiasi slot ZORRO II o III e viene fornita col suo driver SANA II, ma priva di qualsiasi tipo di software (a differenza di Ariadne). La scheda costa circa **300 dollari**, allineandosi alle altre disponibili su Amiga (Ariadne, Hydra, ecc.), ed è dotata di un buffer di 64 Kb.

Per ulteriori informazioni rivolgersi alla CEI, 001-305-266-2800.

NUOVI PESCI NELL'ACQUARIO

Si è da poco reso disponibile il **volume 10** della raccolta su CD-ROM di programmi shareware curata da **Fred Fish**. A parte la solita orda di utilità di vario genere e di materiale informativo per tutti i gusti, vale la pena segnalare una nuova procedura di installazione e, soprattutto, una più comoda e intuitiva interfaccia utente. Il CD-ROM è reperibile presso DB-Line, Tel. 0332-768000.

Signore e Signori... SIAMO

I**l 21 settembre 1995** rimarrà una data storica per Amiga in Italia. Il giorno di inaugurazione dello SMAU infatti, presso una saletta del palazzo CISI, si è svolta la conferenza stampa di **Amiga Technologies**, organizzata dalla **Giunti Multimedia**. "Che c'entra la Giunti Multimedia", direte voi, "e, soprattutto, chi è quel volto noto seduto a fianco di Petro Tyschtschenko?" Il volto noto è nientemeno che **Albino Bertoletti**, per sette anni direttore commerciale della Commodore Italiana, e da qualche tempo a capo della Giunti Multimedia, società che opera nel campo della multimedialità facente capo al **Gruppo Editoriale Giunti**, uno dei principali in Italia. Viene proprio in mente una frase del romanzo "Il Gattopardo", "tutto cambi affinché nulla cambi": dopo un fallimento e mille peripezie, il cuore della vecchia Commodore Italiana è ancora qui, e il ricordo della sede di viale Fulvio Testi a Milano diventa ancora più forte; tanto più che alla Giunti troviamo altre persone ex Commodore, come Carla Zabarino (della vecchia guardia), Stefano Lamon e Marco Bergometti.

Ma torniamo all'Amiga: la sala stampa è colma all'inverosimile, con alcune persone in piedi e altre che attendono fuori. Di fronte a noi, dietro un tavolo occupato da due Amiga 1200, un A4000 Tower, un PC (bleah!) e gli I-Glasses (vedere il box dedicato), siedono **Albino Bertoletti**, **Petro Tyschteschenko** (a capo dell'Amiga Technologies) e **Denis Premiski**, responsabile della Virtual Products, l'importatrice degli **I-Glasses**.

Albino si alza per le presentazioni e, forse tradito dall'emozione, confonde il nome "Amiga Technologies" con "Commodore": se Irving Gould avesse sentito avrebbe potuto sogghignare soddisfatto! Terminate le presentazioni, Petro si alza e comincia il suo discorso: ci parla dei problemi all'asta per l'acquisizione, della struttura del gruppo Escom e di quella di Amiga Technologies, delle difficoltà nel reperire i pezzi per gli Amiga e delle prospettive per il futuro. Riguardo alla scelta di produrre i nuovi Amiga è molto

TORNATI!

In occasione dello SMAU '95 la Amiga Technologies sbarca in Italia grazie ad un accordo con la Giunti Multimedia, e illustra in conferenza stampa i suoi piani per il futuro di Amiga. La parola d'ordine? "Amiga: back for the future!"

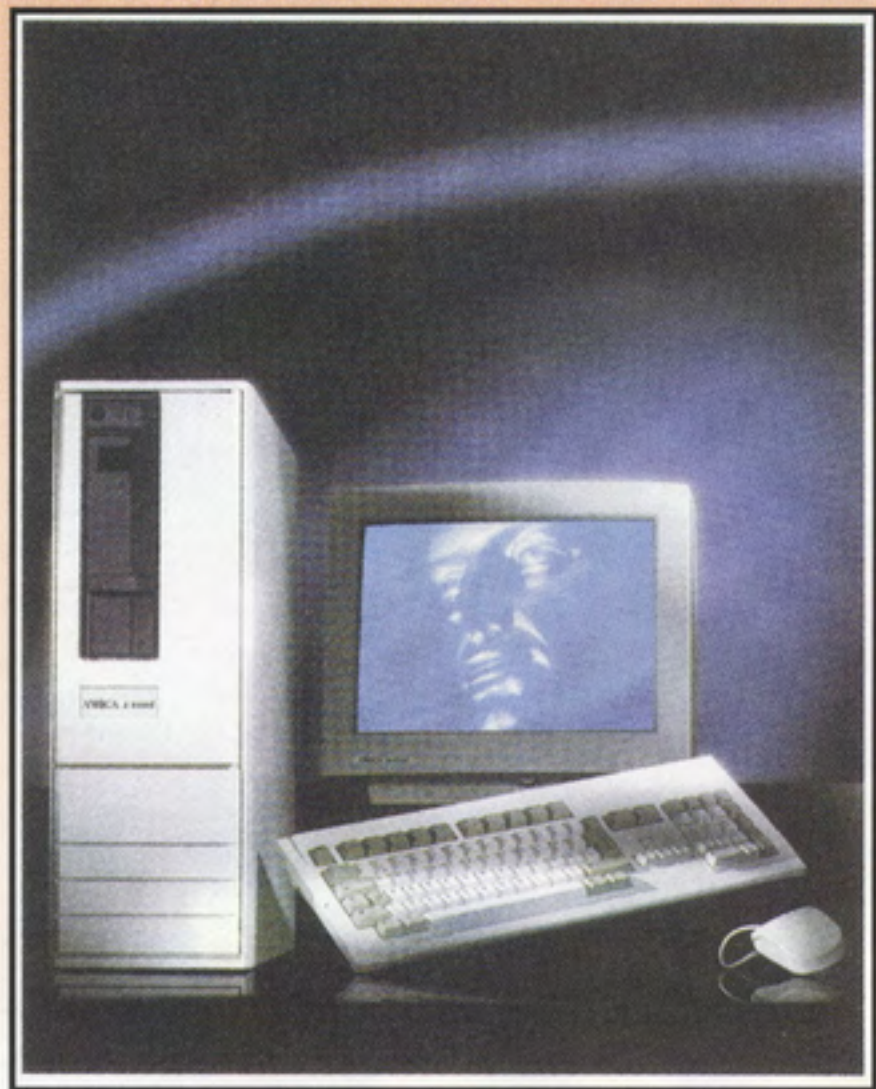
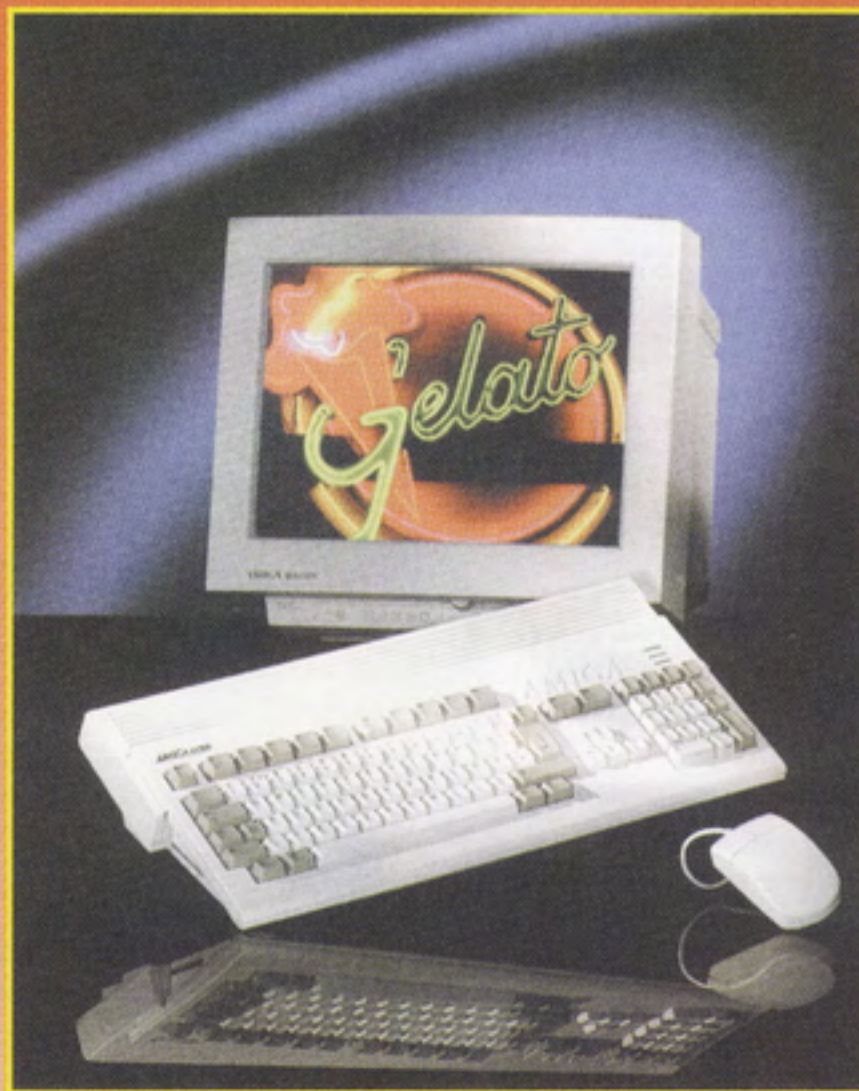
dal nostro inviato
Marco Fornier

GLI AMIGA DELL'AMIGA TECHNOLOGIES

Due sono le macchine che vengono prodotte dall'Amiga Technologies: Amiga 1200 e Amiga 4000 Tower. Nel primo, prodotto in 100.000 esemplari nello stabilimento di Bordeaux della Solectron, non si riscontrano sostanziali differenze a parte il logo della casa madre con il tipico quadratino rosso e, soprattutto, il Kickstart 3.1 montato di serie. Questo permetterà in futuro di collegare senza problemi un CD-ROM, dato che la gestione di tale periferica è già integrata nell'ultima versione del sistema operativo: Petro Tyschtschenko ha parlato di un lettore CD-ROM (probabilmente compatibile col CD32 e collegabile tramite la porta PCMCIA) come uno dei principali miglioramenti futuri del 1200.

L'altra macchina, l'Amiga 4000 Tower, ci è sembrata sicuramente più interessante. Non è propriamente una novità, dato che non si discosta molto da quello presentato al CeBIT del 1993 ma, visto che solo pochi esemplari furono prodotti in quella occasione, è doveroso verificare tutte le capacità del modello presente. Il case ha subito alcune modifiche, ma sostanzialmente riprende la linea del precedente, col pannello verticale nero che scorre per circa metà dell'altezza lungo il frontalino; un click su questo e il pannello si aprirà permettendo di accedere ai tre drive bay orizzontali da 5 e 1/4 (mezza altezza) e ai due verticali sempre da 5 e 1/4 (mezza altezza): internamente c'è uno spazio da 5 e 1/4 ad altezza piena, impiegabile per un hard disk dato che non può essere raggiunto dall'esterno. I controller per hard disk e periferiche sono due: uno IDE 16 bit (quello standard per il 4000) e uno SCSI-2 che controlla l'hard disk da 1 Giga di cui è dotata la macchina; il controller ha un'uscita a 50 pin sul retro del case, a fianco dei dip switch necessari per settare la catena SCSI: è da sottolineare che questo controller SCSI-2 supporta anche la modalità FAST. La macchina è dotata di due mega di memoria CHIP e quattro di FAST, espandibili fino a 18 sulla scheda madre. Sul retro dell'imponente cabinet notiamo anche i collegamenti per tastiera, mouse e joystick, l'uscita video e quelle audio, una porta seriale e una parallela, una presa per l'alimentazione del monitor, la grossa presa d'aria della potente ventola interna e il selettore del voltaggio della corrente, per quanti avessero esigenze di girare con questo "bestione" anche all'estero.

Le motherboard dei primi 20.000 esemplari vengono prodotte negli USA da una ditta vicina non solo in senso fisico alle vecchie installazioni della Commodore: la Zober Industries infatti non solo è situata nei pressi di Philadelphia (non il formaggio!), ma è anche di proprietà di Edward Goff, un ex Commodore che ha lavorato nella società di West Chester per molti anni. L'assemblaggio viene in seguito eseguito in loco per le macchine destinate al mercato americano, mentre per gli esemplari destinati all'Europa si sono scelte le installazioni Escom di Heppenheim.

Il terzo prodotto della linea Amiga è un monitor dedicato prodotto dalla Microvitec: l'M1438S (la "S" sta per stereo, ed infatti è dotato di due altoparlanti stereo amplificati) è un 14 pollici multisync con base basculante in grado di agganciare tutte le frequenze AGA, oltre a quelle PC fino alla SVGA. Possiede un dot pitch di 0.28 mm per una risoluzione massima di 800x600 non interlacciata o 1024x768 interlacciata; è conforme alle specifiche MPR II per una bassa emissione di radiazioni. Come possiamo vedere tutti i prodotti vengono fabbricato in Europa o negli USA, assicurando così l'elevata qualità che costituisce l'obiettivo principe di Amiga Technologies.

chiaro: bisognava decidere se era meglio l'uovo oggi o la gallina domani, cioè Amiga (anche se vecchi) subito nei negozi o aspettare per vedere quelli nuovi. Si è preferita la seconda opzione, in modo da essere da subito presenti sul mercato (e anche per recuperare in fretta l'investimento effettuato, aggiungiamo noi).

L'obiettivo della società è quello di proporre Amiga come macchina multimediale, e per ora ci si limita ai modelli **1200** e **4000 Tower**, affiancati da un monitor dedicato prodotto dalla **Microvitec**; tutto viene prodotto in **Europa** o negli **USA**, assicurando un prodotto di elevata qualità e

Un momento del discorso di Petro Tyschtschenko.
Il pubblico era composto da rappresentanti di varie testate più o meno specializzate; nel corso del pomeriggio vi è stata una seconda conferenza, questa volta con i rivenditori Amiga.

abbassando la percentuale di ritorni per difetti: il motto è "sostituire, non riparare", ed è esattamente ciò che faranno nelle installazioni di **Braunschweig** (dove aveva sede l'ex Commodore tedesca). Questo al fine di garantire un servizio immediato: ottimo per chi ha i computer ancora in garanzia, un po' meno per gli altri, che riteniamo saranno costretti a spendere cifre esorbitanti per sostituire le motherboard.

Tutti i computer verranno forniti di un bundle di software: "**Wordworth 4**", "**Personal Paint 6.4**", "**Photogenics 1.2**", "**Turbocalc 3.5**", "**Digita Organiser**", "**DataStore 1.1**" e due giochi. Agli Amiga dotati di hard disk verrà anche allegato "**Scala MM300**": come si vede un eccellente pacchetto di programmi che permetterà all'utente di utilizzare da subito il suo computer non appena tirato fuori dalla scatola. Petro ha fatto notare che solo il software vale più di **1.500.000**; annotazione doverosa, anche per mitigare l'impatto dei prezzi, che non sono propriamente competitivi: **1.050.000 per l'A1200 senza hard disk**, **1.400.000 con hard disk da 170 mega** (Seagate), **5.950.000** (sì, avete capito bene, 6 milioni) **per l'A4000 Tower**. Cifre che sicuramente non sono quelle che molti si aspettavano (o più che altro speravano), ma il mercato è ridotto e reperire i componenti per fabbricarli non è stata impresa facile. Resta da vedere quanto questi prezzi (peggiorati anche dalla situazione internazionale della Lira) riusciranno ad essere competitivi in Italia, dove per 400.000 lire o anche meno è possibile reperire un 1200 usato. Per le prospettive future Petro ha diviso il discorso in due parti: scadenza di medio e di lungo termine. Sul medio termine, cioè **fine '95 inizio '96**, si è parlato di **Motorola 68060 sull'A4000 Tower**, di un **CD-ROM per il 1200** (da collegare via PCMCIA) e di **altra memoria e un processore più veloce sempre per il 1200**: è quindi probabile che quest'ultimo verrà tenuto tale per la fascia bassa e uno più potente si collocherà in una posizione intermedia rispetto al 4000. Per macchine totalmente nuove è necessario attendere almeno nove mesi (il lungo termine di cui parlavamo): Amiga (sempre che le macchine attuali vengano vendute) è destinato ad avere un cuore **RISC**, anche se non si è ancora

E LA COMMODORE?

Parliamo tanto di Amiga, ma dov'è finita la vecchia Commodore? Quasi per punizione, una volta acquistata è stata relegata al mercato dei PC: con una nuova sede a Nieuw-Vennep, in Olanda, la società produrrà PC MS-DOS/Windows per la piazza europea, con l'obiettivo di raggiungere il 5% del mercato nei prossimi tre anni; obiettivo certamente ambizioso ma facilitato dai prezzi, inferiori del 15% circa rispetto alla concorrenza di marca, e dal nome, da sempre sinonimo di qualità in tutta Europa. Mike Poeckling, managing director della nuova Commodore, si dice ottimista: i suoi computer, tutti con processore Pentium Intel (da 75 MHz in su) e Microsoft "Windows 95" precaricato, hanno le carte in regola per sfondare sul mercato europeo, grazie anche ai case dinamici e accattivanti.

CUBI, UOVA E IL NUOVO LOGO DI AMIGA

C'è un nuovo logo che rappresenterà Amiga in giro per il mondo: è un quadratino rosso (un cubo, vedendolo in tre dimensioni) che spicca al posto del tondino della "i" nella scritta "Amiga"; anche questa è nuova e, come il resto del design, è stato sviluppato dalla Frogdesign assieme ad altri poi scartati dalla Amiga Technologies.

Secondo i progettisti il nuovo logo è sia classico che elegante, pur essendo moderno: è basato sul "bodoni", tipico font classico, con alcune correzioni per renderlo più personale. "Il quadratino rosso rappresenta la tecnologia ed imprime energia e una sensazione di movimento al logo": sono parole degli esperti della Frogdesign, che ben evidenziano il messaggio che si vuole trasmettere a chi lo vede. Ed è proprio questo magico quadratino rosso il protagonista di una pubblicità apparsa sulle principali riviste tedesche: da una massa di uova grigie ed uniformi, rappresentanti l'omologazione dei PC, salta fuori lui, in tre dimensioni, rompendo gli schemi e la grigia piattezza dei suoi colleghi. Lo slogan è tutto un programma: sfruttando il gioco di parole del famoso film "Back to the future" ("Ritorno al futuro"), si è ideata la frase "Back for the future", cioè "Ritorno per il futuro"; e speriamo che il futuro possa essere illuminato dal segno di Amiga, eliminando l'oppressione del "Grande Fratello" PC.

IN CONFIDENZA VI DICO CHE...

Conversazione a quattr'occhi con Petro Tyschtschenko

Le luci si spengono, il sipario cala. Sono ormai le 16:00, a dire il vero passate abbondantemente, quando riusciamo a bloccare il Managing Director di Amiga Technologies per qualche parola in privato. Terminato il pranzo è dovuto scappare alla conferenza per i distributori (la maggior parte dei quali ex Commodore Point), e solo ora che il pubblico è ormai sfollato è possibile fermarlo per scambiare quattro chiacchere.

Parliamo delle nuove macchine, delle possibilità del mercato, chiediamo conferma dell'assenza di Amiga 1200 dal mercato americano; la risposta è molto chiara: "Se avessimo la certezza di venderne saremmo i primi a volerlo fare; le vendite devono giustificare l'investimento". Riguardo al distributore americano: "Più che un distributore cerchiamo un partner che supporti e investa nella tecnologia Amiga". Per ora un distributore c'è già, anche se non esclusivista: il partner futuro potrebbe essere la NewTek; la CEI (Creative Equipment International, grande rivale della Commodore UK all'asta di New York) ha invece poche chances, anche per l'ambiguo atteggiamento di Alex Amor che prima ha cercato l'appoggio della Dell e poi, conclusasi l'asta, ha cercato di allearsi con Escom.

La domanda principale ovviamente ha riguardato il futuro processore di Amiga; posto che le alternative sono due (Hewlett-Packard e PowerPC), Petro è parso conscio dell'importanza di un'alleanza commerciale col "consorzio PowerPC", di cui tra l'altro fa parte Escom: difficile che Hewlett-Packard voglia aprire un terzo fronte in cui cimentarsi, più probabile che cerchi di conservare le sue posizioni nel mercato delle workstation e delle stampanti. Amiga come "entry-level" per tirare la volata a IBM e Apple, specializzandosi come prodotto grafico, è ovviamente la scelta più opportuna: a detto di Petro il consorzio PowerPC è molto interessato ad un Amiga schierato con loro contro il monopolio Intel-Microsoft. A questo proposito abbiamo ripetutamente chiesto se è già stato studiato un modo per mantenere la compatibilità verso il basso: Petro doveva andare e ha cercato in tutti modi di evitare la domanda o di rispondere evasivamente; messo alle strette ci ha lanciato un "E perché non impiegare due processori?" ed è fuggito. Noi siamo ottimisti, e voi?

---

deciso quale. Una volta lanciato sul mercato verrà anche effettuata una campagna pubblicitaria, ma non prima, e per il momento la Giunti non ha intenzione di farla: speriamo almeno in una presenza in Abacus, la fiera mercato che si svolge a Milano dal 30 Novembre al 4 Dicembre.

Per quanto riguarda la distribuzione si è specificato che i 1200 verranno (giustamente) indirizzati a negozi "consumer", mentre per i 4000 si utilizzeranno negozi rivolti ad un target "professionale", con personale più esperto e capace di venire incontro alle esigenze dei clienti: speriamo siano finiti i tempi in cui un noto Commodore Point di Milano si rifiutava categoricamente di consegnare i computer a domicilio (nemmeno a pagamento!) anche nel caso fosse un Amiga 3000 o 4000 super-carrozzato.

Le prospettive di vendita delle macchine in Italia sono di circa **6.000** pezzi, **20.000** per l'anno prossimo, a detta di Albino Bertoletti.

Per ultimo è stato presentato il monitor, un **Microvitec multisync da 14 pollici** in grado di agganciare tutte le frequenze di Amiga: l'apparecchio è marchiato **M1438S**, dove la "S" sta ad indicare gli altoparlanti stereo incorporati, e il prezzo è di **750.000 IVA inclusa**.

Di seguito al discorso di Tyschtschenko, accompagnato da efficaci diapositive, ha preso la parola **Denis Premiski**, responsabile per l'Europa degli occhiali I-Glasses: il prodotto è risultato molto interessante, un po' meno il prezzo, in ogni caso tutti gli astanti aspettavano il momento cruciale: lo spazio finale per le domande.

Una volta arrivato gli invitati si sono scatenati: erano presenti rap-

I-GLASSES PER TUTTI!

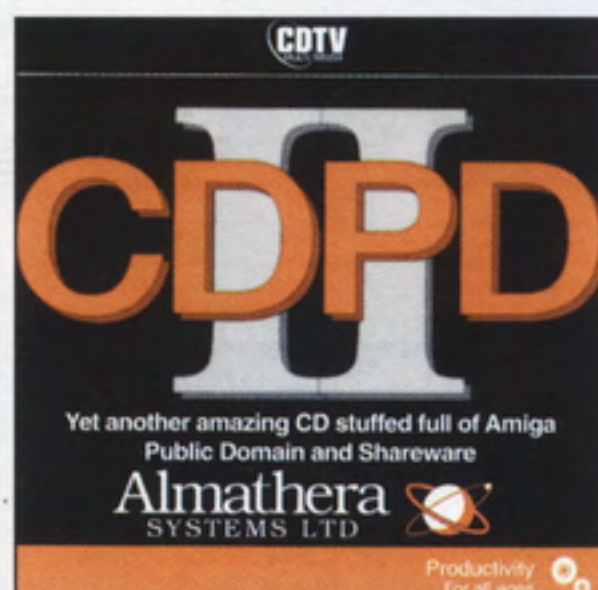
Un'altra novità presentata durante la conferenza stampa sono gli I-Glasses: questi occhiali virtuali, realizzati negli Stati Uniti dalla Virtual I-O di Seattle, sono importati in Europa in esclusiva dalla Virtual Products, una società del gruppo Escom con sede a Bensheim, nello stesso palazzo di Amiga Technologies. Hanno la forma di un paio di occhiali collegati anche dietro la testa da una fascia: al posto delle lenti troviamo due visori a cristalli liquidi ad alta definizione, ovviamente a colori; sopra di essi i comandi del volume e un tasto Videomute per disattivare i monitor; in prossimità delle orecchie due cuffie stereo regolabili: il tutto in solo 240 grammi di peso, che diventano circa 340 nella versione con Head Tracker. Con quest'ultimo optional gli occhiali diventano un vero e proprio casco di realtà virtuale (leggerissimo però), giacché semplicemente muovendo la testa sposteremo lo sguardo anche nell'ambientazione in cui saremo "immersi".

Gli usi di questi occhiali sono innumerevoli: essendo utilizzabili anche in versione 2D come semplice monitor ci permetteranno di vedere la televisione a qualsiasi ora e in qualunque posto senza disturbare le persone vicino a noi; possono essere sfruttati dalla compagnie aeree in prima classe per permettere ad ogni passeggero di vedere un canale diverso, o ancora da cameramen che vogliono avere una visione più precisa del solito mirino della telecamera.

La vera potenzialità di questi occhiali è comunque il tridimensionale: film in 3D (Denis Premiski, il responsabile per gli occhiali in Europa ci ha riferito di una grande richiesta degli occhiali per vedere film erotici in 3D!) e soprattutto giochi in 3D. Il prodotto è infatti applicabile a qualsiasi computer o console (il modello per PC ha un costo più elevato in quanto necessita di un interfaccia per convertire il segnale video), ricevendo poi i segnali per l'head tracking dalla porta joystick: quindi non è destinato solo agli utenti di Amiga, Mac o PC, ma anche ai fans di Sega, Nintendo e Sony; quest'ultima ha già nominato gli I-Glasses HMD (Head mounted device = dispositivo da indossare sulla testa) ufficiale della console Playstation, e giochi come "Heretic" e "Descent" offriranno tutti supporto per gli occhiali. Ma le possibilità per questo prodotto non finiscono qui: la Opel ha intenzione di usare gli I-Glasses in congiunzione con un filmato 3D per mostrare i nuovi modelli di automobili ai clienti dai concessionari.

Insomma, di spazio per questi occhiali ce n'è molto, tutto dipenderà da quanto rapidamente il prezzo scenderà in futuro: per ora, variando da 1.800.000 a 2.800.000 lire, ci pare ancora un po' altino, pur considerando che rimane concorrenziale rispetto ad altri sistemi di RV immersivi di questo livello.

VIRTUAL
i-glasses!
VIRTUAL I-O
The space you need.

OFFERTE SPECIALI

CDPD II

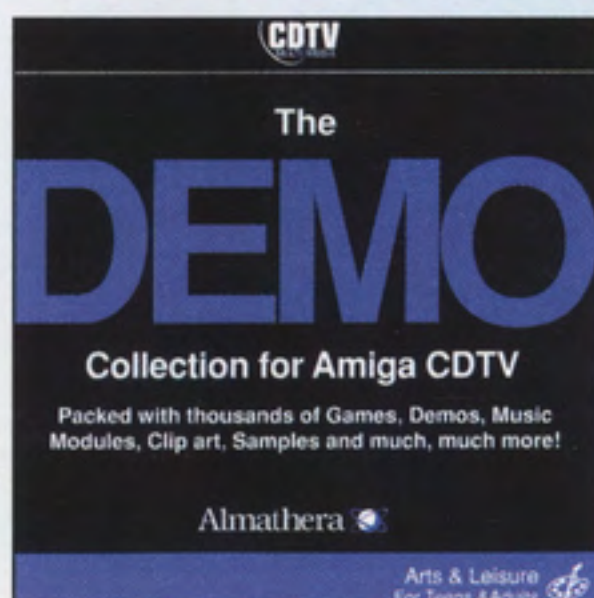
Un **CD-Rom** pieno di Public Domain e Shareware per ***Amiga*** e ***CDTV***. Contiene i Fish Disk dal 661 al 760, la raccolta dei dischi Scope (220 dischi) e la serie completa dei dischi AB20.

L. 49.000

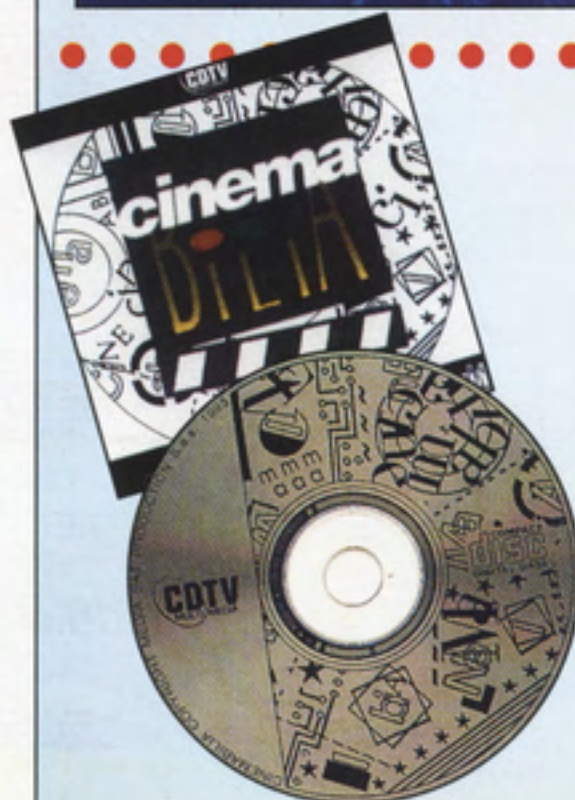
DEMO

Per gli amanti della grafica e della animazione; 32Mbyte di immagini; centinaia di demo grafiche e sonore; programmi di vario genere; 1000 moduli musicali.

Per Amiga e CDTV

L. 49.000

DISK EXPANDER

Un innovativo programma per tutti gli Amiga, in grado di raddoppiare la capacità dei vostri Floppy e Hard Disk. Le capacità di compressione variano del 30% al 70% a seconda del tipo di dato memorizzato e dell'algoritmo selezionato, con una media del 50%. Facile da installare, affidabile e compatibile con ogni tipo di sistema Software/Hardware.

L. 69.000

CINEMABILIA

Il dizionario multimediale del cinema su CD-Rom compatibile per il ***CD32*** ed il ***CDTV***. Contiene le informazioni su 24000 film, 21000 attori e 6000 registi. E' possibile conoscere anno di produzione, genere e nazione dei film, vederne il manifesto o ascoltarne la trama, avere la biografia di attori e registi, la loro eventuale foto, la filmografia dettagliata accompagnata da musiche originali. **Tutto il testo in Italiano**.

L. 99.000

PER RICEVERE SUBITO IL MATERIALE

invia un vaglia postale specificando il nome del prodotto richiesto a COMPUTERLAND Srl, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.

MODULES COLLECTION & COMPUTER ARTIST
per sistemi PC e AMIGA

Oltre *1000* moduli musicali, utility e tantissime immagini

ad un prezzo incredibile...

PRENDI 2, PAGHI 1

SOLO L. 50.000
PER AMBEDUE LE COLLEZIONI

PER RICEVERE SUBITO I CD-ROM

invia un vaglia postale di L. 50.000 a COMPUTERLAND Srl, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano, specificando offerta "speciale Cd-Rom"

presentanti di tutte le riviste Amiga italiane, nonché giornalisti delle principali riviste nazionali di informatica. Gli argomenti delle domande erano i più disparati, e variavano dal tipo di assistenza tecnica che verrà fornito (la effettuerà la Giunti tramite un laboratorio di Milano), alla possibilità di un Amiga *laptop* (Petro ne auspica la produzione), dalla disponibilità del sistema operativo 3.1 anche per le altre macchine (per ora rimane venduto dalla Village Tronic) al supporto per gli ex sviluppatori Commodore (quanto prima verrà rimessa in piedi un'organizzazione specifica).

Terminato lo spazio dedicato alle domande Albino, Petro e Denis si sono accomiatati, invitando quanti volessero restare a pranzo a seguirli nel ristorante del piano superiore. Di tempo per gli Amiga ce n'è stato poco dunque, ma in ogni caso erano tutti spenti e il 4000T, dopo un'attenta occhiata, è risultato vuoto.

Il pranzo offerto al ristorante del palazzo CISI era l'occasione per vedere i responsabili di Amiga Technologies in una veste più informale; nei tavoli era distribuita un po' dell'*intelighenzia* Amiga italiana: l'occasione è stata quindi proficua per scambiare qualche parere su quanto appena visto e ascoltato, e in generale non circolava molto ottimismo, soprattutto a causa dei prezzi. Su una cosa però tutti sono sembrati d'accordo: la dirigenza sa dove vuole andare e come arrivarci, cerca di agire prima di parlare, ed è molto aperta a consigli e avvisi esterni, in modo da poter "tastare il polso" al mercato e agli utenti. Anche alcune frasi pronunciate durante la conferenza stampa indicavano una chiara strategia: "**Amiga computers for people who want more than just a PC**" ("Amiga: per gente che chiede più di un mero PC") e "**Amiga: what you want is what you get**" ("Amiga: quello che vuoi è quello che ottieni", parodia dell'ormai noto "What you see is what you get") sono solo due delle tante frasi che sottolineano il desiderio di diversificarsi dall'omologazione della massa di utenti PC.

Amiga Technologies non ha i piedi in due scarpe diverse come la vecchia Commodore; pur facendo parte di un gruppo più grande (Escom) ha piena autonomia d'azione: ciò che ci vuole per tornare ad aggredire il mercato e riportare a noi tutti gli utenti perduti. Ce la faranno i nostri eroi? Ai posteri l'ardua sentenza, ma noi pronostichiamo di sì. Forza Amiga!

SPECIALE

COMPATIBILE MS-DOS E AMIGA!

IN FORMA

CON IL TUO COMPUTER!

Sovrappeso, malnutrizione, stanchezza, cellulite? Non sono più un problema con questa nuovissima dieta computerizzata, in grado di elaborare un completo programma "su misura" senza rinunce e senza sacrifici! Un'occasione unica ad un costo irripetibile!

Se vuoi ricevere direttamente a casa tua il fascicolo della "Computer DIETA" completo di due dischetti, invia un Vaglia postale di L. 16.000 a: L'Agorà srl, C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano, specificando chiaramente i tuoi dati e la tua richiesta (DIETA). Per una consegna più rapida aggiungi L.3.000 e richiedi spedizione espresso.

OFFERTA AMIGA VIDEO

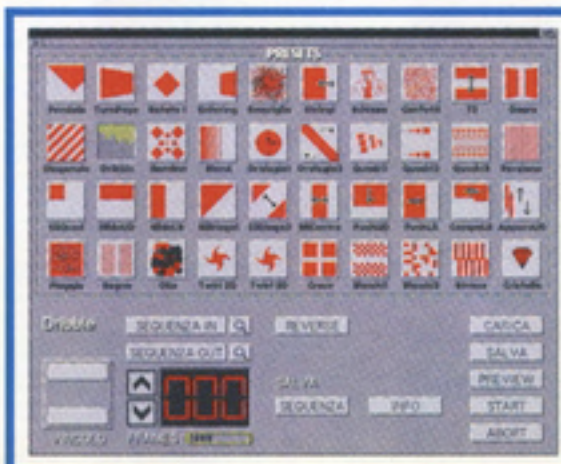
Db-Line

OFFERTA SISTEMA VLAB MOTION + NUCLEUS

NUCLEUS

il sever Arexx per Movieshop

Tool per la generazione di Effetti 3D per Vlab Motion

Nucleus permette la realizzazione di transizioni e tendine fra scene di Movieshop con effetti stile, gocce di pioggia, pendolo, turnpage, doors, e molti altri per un totale di 40 tendine di sicuro impatto per le vostre produzioni video. Nucleus è completamente in lingua italiana ed è di uso estremamente semplice. Ad ogni bottone, corrisponde un effetto differente. Cliccando su un bottone, compare il pannello di controllo del singolo effetto tramite il quale si gestiscono tutti i parametri necessari alla generazione della transizione. Una volta soddisfatti tutti i parametri richiesti, l'effetto o transizione corrente può essere impilato in una sequenza FIFO e quindi si può passare ad un altro effetto. Da notare che la scelta delle scene viene effettuata direttamente dal programma MOVIESHOP e che ogni volta che un effetto viene impilato, il nome della scena, nella quale verrà generato l'effetto, viene subito reso disponibile, permettendo quindi all'utente di utilizzare la sopracitata scena all'interno di un nuovo effetto.

DISPONIBILE VIDEOCASSETTA DIMOSTRATIVA A L. 50.000 SCONTABILI IN CASO D'ACQUISTO DEL PRODOTTO.

PREZZO DI LISTINO AL PUBBLICO LIT. 399.000 IVA INCL.

VLAB MOTION

TOCCATA

RETINA ZORRO III - 4 Mb

TUTTI I PREZZI INDICATI SONO IVA INCLUSA

- ☐ VIDEOCASSETTA DIMOSTRATIVA DI NUCLEUS VER. 1.0 LIT. 50.000
- ☐ NUCLEUS VER. 1.0 LIT. 399.000
- ☐ ***NUCLEUS PACK 1*** LIT. 2.849.000 INVECE CHE LIT. 3.105.000
  NUCLEUS VER. 1.0 + VLAB MOTION JPEG + SOFTWARE MOVIESHOP 2.x
- ☐ ***NUCLEUS PACK 2*** LIT. 3.499.000 INVECE CHE LIT. 3.904.000
  NUCLEUS VER. 1.0 + VLAB MOTION JPEG + SOFTWARE MOVIESHOP 2.x + SCHEDA AUDIO TOCCATA + SOFTWARE SAMPLITUDE
- ☐ ***NUCLEUS PACK 3*** LIT. 4.599.000 INVECE CHE LIT. 5.243.000
  NUCLEUS VER. 1.0 + VLAB MOTION JPEG + SOFTWARE MOVIESHOP 2.x + SCHEDA AUDIO TOCCATA + SOFTWARE SAMPLITUDE + SCHEDA VIDEO RETINA Z3 4 Mb

COME ORDINARE:

Compilare il presente modulo d'ordine in tutte le sue parti e inviarlo a:

Db-Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno/VA
Tel. 0332/768000/767270 - Fax 0332/767244/768066

NON SI ACCETTANO ORDINI LASCIATI IN SEGRETERIA TELEFONICA O MODULI INCOMPLETI

MODALITA' DI SPEDIZIONE: (barrare la casella scelta)

- ☐ Spedizione a mezzo posta. Contributo Lit. 12.000 (IVA compresa)
- ☐ Spedizione a mezzo Corriere espresso 24/48h. Contributo Lit. 29.000 (IVA compresa)

MODALITA' DI PAGAMENTO: (barrare la casella scelta)

- ☐ Allego attestato di versamento di vaglia telegrafico intestato a Db-Line srl V.le Rimembranze 26/C - 21024 Biandronno/VA
- ☐ Allego attestato di versamento sul CCP n° 17792219 intestato a Db-Line srl V.le Rimembranze 26/C - 21024 Biandronno/VA
- ☐ Pagherò in contrassegno al postino ☐ Pagherò in contrassegno al corriere
- ☐ Carta di Credito: ☐CartaSi ☐Visa ☐MasterCard N. ______

Scad.: / Data di nascita: / / Firma: ______

Cognome e Nome: ______ Età: ______
P.IVA (se società) ______ Cod. Fisc.: ______
Via e numero civico ______
Cap: ______ Località: ______ Prov.: ______
Prefisso e n° telefonico: ______ Fax: ______
Data ______ Firma ______ (se minorenne quella di un genitore)

Il dischetto di AmigaByte contiene programmi, utility, giochi, sorgenti, immagini, font, moduli musicali ed altro materiale di pubblico dominio o shareware. Ogni programma è corredato dalla sua documentazione originale ed è distribuito senza alcuna modifica o variazione rispetto alla versione rilasciata dal suo autore.

Al fine di offrivi il maggior numero possibile di programmi, i file inclusi nel dischetto di AmigaByte sono memorizzati in formato compresso (mediante l'utility shareware "**LhA**") e devono necessariamente essere installati su altri floppy disk o su hard disk prima di poter essere usati. La procedura di installazione è guidata tramite l'utility standard "**Installer**" ed avviene in maniera automatica, richiedendo all'utente soltanto il nome del disco o della partizione di destinazione.

Il disco di AmigaByte non è *bootabile*, ovvero non può essere usato per avviare il sistema: dovrete quindi accendere il computer e far partire il **WorkBench** utilizzando una **copia** del dischetto WorkBench standard fornito in dotazione ad Amiga oppure effettuando il boot da hard disk (se presente).

Se il boot viene effettuato da dischetto, occorre che sulla copia del Workbench utilizzata vi siano almeno **100Kb** di spazio disponibile per l'installazione di librerie necessarie per il corretto funzionamento di alcuni programmi.

Per installare i programmi di AmigaByte occorre inserire il dischetto in un drive dopo aver caricato il WorkBench e fare doppio click sulla sua icona. Apparirà sullo schermo una finestra contenente due icone, denominate "**Leggimi**" e "**Installa**". La prima, se clickata due volte, mostra alcune brevi informazioni relative al dischetto; la seconda avvia la procedura di installazione vera e propria.

L'utility "Installer" mostra, all'avviamento, una finestra contenente alcune opzioni: *Install for Real* oppure *Pretend to Install*. La prima, selezionata automaticamente, conferma che l'installazione deve effettivamente avere luogo; la seconda invece fa in modo che l'installazione sia solo simulata. Ovviamente, per poter installare i programmi, occorre lasciare attivata l'opzione *Install for Real*.

La successiva richiesta *Log all Actions to* seguita dalle tre opzioni *Printer*, *Log File* e *None* determina se deve essere creata una trascrizione delle operazioni effettuate da "Installer": il valore prestabilito è *None* (nessun log), e conviene lasciarlo così.

Per procedere con l'installazione basterà dunque selezionare **Proceed**. A questo punto verrà richiesto il nome del disco o della partizione di hard disk nella quale installare i programmi di AmigaByte. Il valore prestabilito proposto da "Installer" è **Work:**, il nome standard della partizione di lavoro su hard disk. Chi non possedesse un hard disk e desiderasse installare i programmi su floppy dovrà clickare nel riquadro, cancellare la scritta *Work:* e scrivere il nome di un floppy **precedentemente formattato** (ad esempio **Empty:**, oppure Vuoto:). Importante: il nome deve essere scritto SENZA virgolette e seguito da due punti (ovvero Empty: e non "Empty" o "Empty:"). Ricordate inoltre di scrivere il NOME del disco e non del drive (cioè Empty: e non DF0:).

Clickando su Proceed verranno visualizzati, dopo qualche istante, i nomi di tutti i programmi contenuti nel disco di AmigaByte: occorre selezionare tramite il mouse quelli che si desiderano installare. I possessori di hard disk potranno tranquillamente selezionarli tutti, mentre coloro che effettuano l'installazione su floppy disk dovranno avere l'accortezza di selezionare soltanto quelli le cui dimensioni non superano lo spazio disponibile sul disco destinazione. Accanto ad ogni programma è indicata la dimensione (in kilobyte) richiesta.

Una volta terminata questa selezione, basterà fare click su **Proceed** ed inserire o togliere il disco di AmigaByte dal drive man mano che il programma "Installer" lo richiederà.

Al termine dell'installazione, il disco o la partizione selezionata come destinazione conterrà un cassetto chiamato AmigaByte: al suo interno troverete i cassetti e le icone dei programmi installati, pronti per l'uso.

Un'avvertenza: i programmi, la loro documentazione e le relative icone sono forniti così come vengono distribuiti dagli autori shareware, senza alcuna modifica. Se aprendo un cassetto non riuscite a vedere alcuna icona, provate a selezionare l'opzione **Mostrare Tutti i file** del menu **Finestre** del **Workbench**. Se clickando su un'icona appare un messaggio di errore che avverte che un certo programma non è stato trovato, controllate che il nome del **Programma Associato** (Default Tool) a quell'icona esista veramente e si trovi nel percorso indicato.

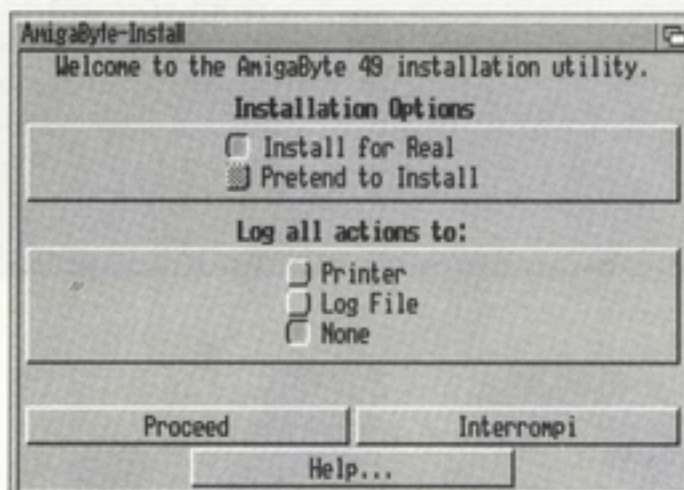
Nel caso abbiate difficoltà con l'installazione o il funzionamento di un programma potete farcelo presente e tenteremo (per quanto ci è possibile) di aiutarvi: il nostro servizio di consulenza tecnica telefonica risponde ogni **mercoledì pomeriggio** presso la redazione di AmigaByte dalle 15 alle 18, al numero 02-78.17.17. AmigaByte sostituisce qualsiasi dischetto il cui mancato funzionamento sia dovuto a **difetti di fabbricazione e/o duplicazione**. È sufficiente rispedire i dischetti difettosi alla redazione, allegando una lettera nella quale siano chiaramente specificate in stampatello le seguenti informazioni:

1) Nome, cognome ed indirizzo completo
3) Numero del dischetto (ad esempio AMIGABYTE 52).

Prima di rispedire il dischetto, accertatevi che i problemi non derivino da errori o inesattezze nel caricamento o nell'esecuzione dei programmi: in particolare, leggete sempre le istruzioni allegate per determinare se essi non richiedano particolari accorgimenti per il caricamento (espansioni di memoria, speciali librerie o font, versioni avanzate di sistema operativo, etc).

Gli errori di caricamento dovuti a difetti del supporto magnetico sono sempre segnalati da messaggi di errore di lettura dei dati, seguiti dalla dicitura "Read/Write error" o "Errore di lettura/scrittura".

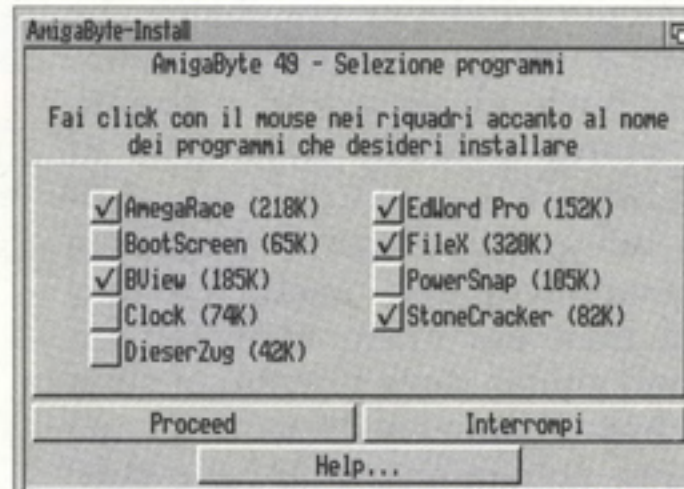
Ricordiamo che eventuali problemi di funzionamento e blocchi del sistema con la comparsa di messaggi di errore di tipo "Software Failure" sono relativi a problemi di carattere software e NON a difetti del dischetto.

Pertanto in questi casi la sostituzione del dischetto da parte nostra è inutile e non risolve il problema, che probabilmente è invece dovuto a qualche incompatibilità con la vostra configurazione hardware, a conflitti con programmi residenti in memoria o a scarsità di memoria.

1) così si presenta inizialmente la procedura di installazione dei programmi di AmigaByte

2) se il disco su cui installare i programmi si chiamasse "Vuoto" scriveremmo qui "Vuoto:"

3) le fasi preliminari dell'installazione: alcuni programmi vengono copiati in memoria

4) se una libreria esiste già abbiamo la possibilità di sovrascriverla oppure saltarne la copia

5) i programmi di utilità sono facoltativi ma se si ha spazio sul Workbench è meglio installarli

6) dopo la scelta dei programmi da installare, i dischi necessari saranno richiesti automaticamente

Purtroppo anche quest'anno è stato molto difficile scovare un Amiga dietro quei cancelli. Ma l'anno prossimo andrà diversamente, ne siamo certi.

AMIGA: CHI

Cronaca di una giornata passata alla

di Marco Fornier

La trentaduesima edizione dello Smau, Salone del mobile e dell'attrezzatura per l'ufficio, è stata sostanzialmente come la precedente per gli appassionati di Amiga: per lo più deludente. Già nel '93, pur essendoci uno stand della Commodore Italiana, era chiaro che le cose non "giravano" più come prima: pochi gli espositori collegati, uno stand piccolo (non più al padiglione 42) e mal ubicato, al di fuori dei grandi flussi di pubblico: pur essendoci una novità come il CD32 non era stato allestito un "tunnel" chiuso dove provare le varie macchine, come in passato. Come topi che abbandonano la nave subodorando la tempesta, così alcuni distributori italiani di prodotti Amiga preferivano stare dalla larga dalla Commodore, buttandosi sul filone "Windows", all'epoca ancora emergente ma decisamente più redditizio. E quest'anno? A parte la conferenza, poca roba e percebibile solo da un occhio attento e allenato: non c'erano di certo cartelloni giganti con la scritta "Amiga". Vuoi per un caso, vuoi per l'altro, gli stand legati all'Amiga erano relegati tutti nel grande padiglione vicino al palazzo CISI, il numero 17: e speriamo che questo numero non influisca più di tanto (d'altronde nello stesso padiglione era presente anche la Sony col suo Playstation, dunque....). Allo stand della **G.R. Edizioni** erano presenti due workstation custom basate su tecnologia Amiga fornite dalla **All In One**, dinamico distributore di Novi Ligure: le **LigthVision** (questo il loro nome) sono un sistema completo per l'editing video e audio non lineare. Dotate di processore 68040 con frequenze dai 28 MHz in su (disponibile anche il 68060), 32 mega di ram come base, hard disk Barracuda SCSI II (taglia minima di due giga per il video e un giga per l'audio), AmigaDOS 3.1, streamer DAT, CD ROM 4x e scheda true color, sfoggiavano come ciliegina sulla torta l'ultima release del software di emulazione Macintosh "**ShapeShifter**". Decisamente un sistema professionale, non certo dedicato agli utenti base.

Anche alla **RS** di Bologna erano presenti due Amiga, sempre dedicati

L'HA VISTO?

disperata ricerca di uno stand per Amiga

ad utilizzi "high-end", ma niente a che vedere però con lo stand dell'anno scorso: forse che anche loro abbiano deciso di passare all'altra sponda? Solo il futuro può dirlo. A pochi metri dalla RS spuntava lo stand giocoso e colorato di una nuova ditta importatrice di videogiochi, la **Halifax**, azienda molto giovane e aggressiva; il logo Amiga capeggiava sotto la scritta "**NBA JAM**": infatti è finalmente uscita la versione Amiga del mitico gioco di basket che tanto ha furoreggiato sulla console Neo-Geo; aspettatevi una recensione quanto prima. Nello stand una vecchia conoscienza della Commodore Italiana: Ettore Caurla, responsabile tecnico dell'area Amiga, uno dei maggiori esperti in Italia della nostra amata piattaforma. Immerso tra Playstation e Sega Megadrive perdeva un po' quell'aspetto serioso che teneva allo stand Commodore: è probabile che ciò fosse anche dovuto alla notevole fauna femminile dello stand di fronte (Texas Instrument)! A breve distanza dalla Halifax, nello stand TDK, la **Mermaid Technologies** presentava un compact disk di musica esclusivamente Amiga: "**Sounds from Cyberspace - Amiga Trance Collection Volume 1**" è una raccolta di moduli musicali per Amiga realizzati da famosi gruppi (Kefrens, Anarchy, Spaceballs); il prodotto è veramente ben riuscito e può essere un'ottima fonte d'ispirazione per chi si dedica alla musica, oltre a scatenare in tutti un'insanabile voglia di ballare. La Mermaid Technologies ha aperto una catena di negozi dedicati alla registrazione su compact: basta fornire una fonte (cassetta audio, DAT ma anche hard disk da "backuppare") e per 40.000 lire vi verrà fornito il compact disc inciso comprensivo di diritti SIAE; un'ottima idea per chi volesse realizzarsi un CD stile "Aminet" personalizzato o per quanti desiderassero regalare un CD audio con le canzoni preferite e, perché no, anche la propria voce (per informazioni 02-7012866). L'ultimo Amiga visto in giro era un A600 allo stand della **Gensoft**, importatrice di videogiochi, impiegato per mostrare demo dei prodotti.

Il sistema "LightVision" per l'editing audio e video non lineare.

Che altro c'era d'interessante per l'utente Amiga? Non molto, purtroppo. A parte gettare un'occhiata invidiosa a "**Lightwave 3D**" che girava su Indigo allo stand Silicon Graphics, era possibile soffermarsi dai numerosi provider Internet, oppure visionare le ultime novità in fatto di hard disk o di removibili (ad esempio lo **Zip Drive** della **IOMega:** si vedano le "News" di questo numero).

Un discorso a parte secondo noi lo merita lo stand del **Team OS2**: si tratta di un gruppo di utenti appassionati di questo sistema operativo (molto simile ad "Amiga OS", per certi aspetti) che, col supporto della IBM, si sono fatti carico di propagandarlo con entusiasmo e dimostrazioni pratiche. Lo spirito di "fratellanza" che li unisce assomiglia molto a quello esistente tra gli utenti di Amiga, un legame comune che l'utilizzatore di "Windows" non vorrà né potrà mai capire. Speriamo in futuro di vedere stand simili con giovani che sponsorizzano Amiga, magari supportati dalla Amiga Technologies.

L'ultima occhiata la dedichiamo a quello stupendo sistema operativo che è "Solaris", realizzato dalla SunSoft; è un piacere vedere quanto la filosofia di Amiga abbia preso piede anche altrove: arriverà il giorno in cui potremo utilizzarlo su un Amiga (magari PowerPC)?

DIRECTORY OPUS

La nuova versione del programma presenta, tra le novità, finestre multiple, multitasking interno, ottima configurabilità e...

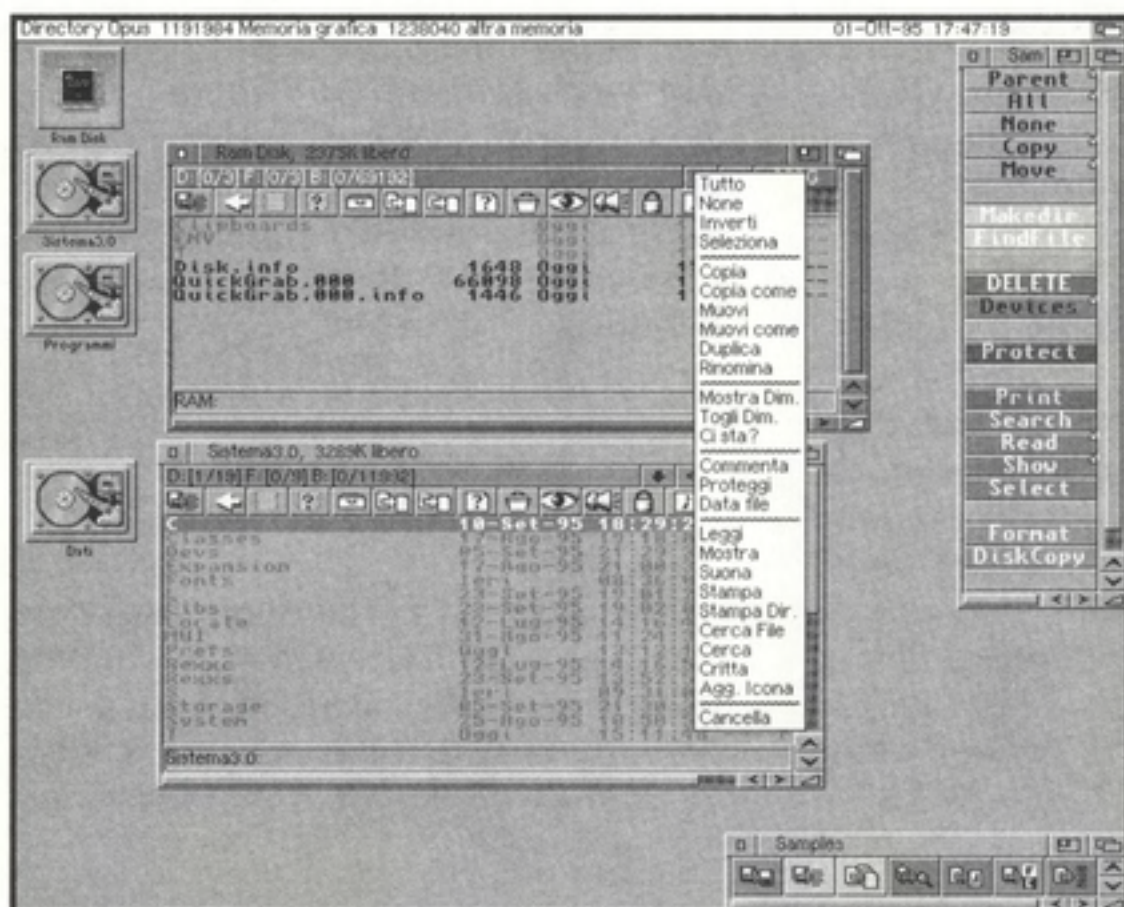
di Luca Danelon

Da sempre "**Directory Opus**" è una delle utility maggiormente diffuse negli hard disk degli utenti Amiga: il motivo è da ricercarsi nella sua semplicità di utilizzazione e di configurazione, e al tempo stesso nelle sue potenzialità. Inizialmente distribuito come programma shareware, è poi diventato commerciale ed ha avuto un'enorme diffusione grazie alla sua penultima versione, la **4**. E' uno strumento insostituibile per tutti coloro che devono districarsi tra sciami di file (siano essi immagini, programmi, moduli, testi...) e directory, ma che non gradiscono utilizzare allo scopo il Workbench o la Shell, sicuramente meno potenti ed immediati. Con la versione **5 Jonahtan Potter** ha introdotto una serie di novità così lunga che potrebbe lasciare perplesso l'utente delle precedenti versioni, avendo reso "**Directory Opus 5**" una utility che poco o nulla ha da spartire con la struttura dei suoi antenati.

CONFEZIONE

Il programma viene distribuito in una piccola confezione recante su di sè il nuovo simbolo dello stesso, accompagnato da una promettente scritta: *"The most powerful file management solution for the Amiga"*. Sul retro, oltre ad una descrizione delle caratteristiche del prodotto, si scopre che lo stesso richiede **Workbench 2.0 o superiore, 1 Mb di memoria e l'hard disk**: questi requisiti ci vengono confermati dal manuale, dove si specifica che il programma non è utilizzabile dal disco fornito. La documentazione consta di 174 pagine, suddivise in undici capitoli che vanno da un'introduzione generale sul concetto di *file-manager* ad una sommaria descrizione delle capacità del programma, sezionando poi quest'ultimo per descrivere ogni singola opzione. L'unica appendice è dedicata ai numerosi comandi ARexx presenti e un indice analitico chiude il volume.

INSTALLAZIONE E REGISTRAZIONE

Un unico disco contiene in forma compressa il programma principale e tutte le sue utility ausiliarie: per poter utilizzare il tutto è necessario avvalersi dello script d'installazione fornito. Tramite esso è possibile, oltre che decomprimere su hard disk il contenuto del disco, configurare (ma solo in parte) il programma: lo script richiede infatti all'utente il livello desiderato di integrazione di "Dir Opus" con il proprio sistema. Questa è una delle prime novità del programma: l'utente può scegliere di utilizzare "Dir Opus" come totale sostituto del Workbench, il quale non verrà così più caricato ad ogni boot del sistema lasciando spazio al programma in questione. Questa è

Il menu dei comandi presente in ogni listview. Le funzioni di ogni voce sono attivabili anche mediante le icone che si trovano nella parte superiore delle finestre.

una scelta drastica che riteniamo verrà operata solo dai più accesi fanatici del programma: gli altri avranno comunque la possibilità di caricare automaticamente "Dir Opus" ad ogni boot senza che questi si sostituisca al Workbench, oppure di saltare queste opzioni preferendo un'attivazione manuale volta per volta. Al termine dell'installazione ci viene offerta la possibilità di registrare il programma tramite l'introduzione del numero di serie fornito e dei nostri dati, che verranno codificati all'interno dell'applicativo; nel caso si desideri spostare il programma da una directory ad un'altra o su un altro supporto sarà sempre necessario reintrodurre queste informazioni.

IN ITALIANO!

La versione in esame, dalla sua uscita, è già stata seguita da una *patch*: dall'originaria versione **5.0**, siamo giunti, grazie ad un upgrade reperibile presso molte BBS o direttamente in **Aminet**, alla versione **5.11**, che corregge dei bug ed aggiunge qualche nuova funzione. L'elemento forse più interessante di questo patch è però la presenza di uno script ARexx, ideato da terzi, che permette di gestire gli archivi **lha** come normali directory. Questa caratteristica era già presente, sempre sotto forma di script ARexx, anche nella versione 4.0; tuttavia è stato necessario riscrivere il listato per adattarlo alla mutata filosofia operativa della nuova versione.

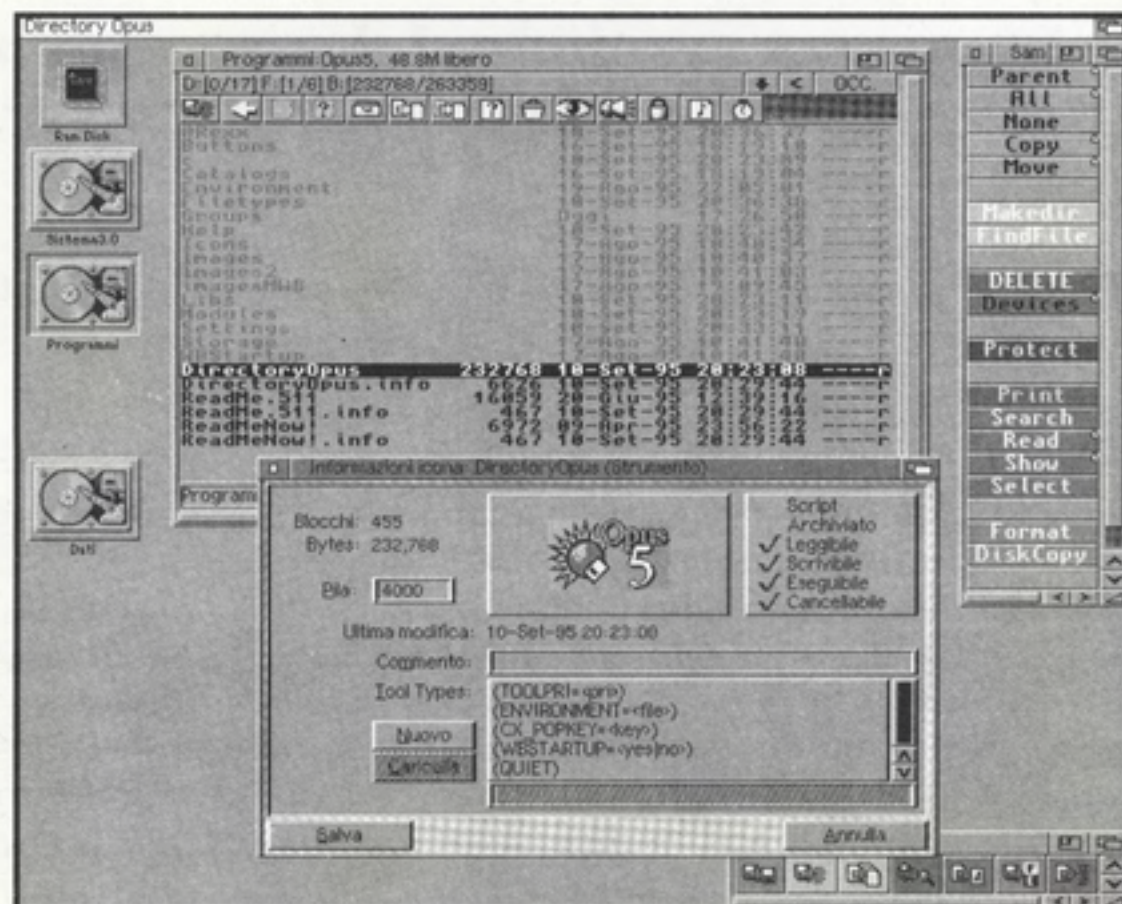
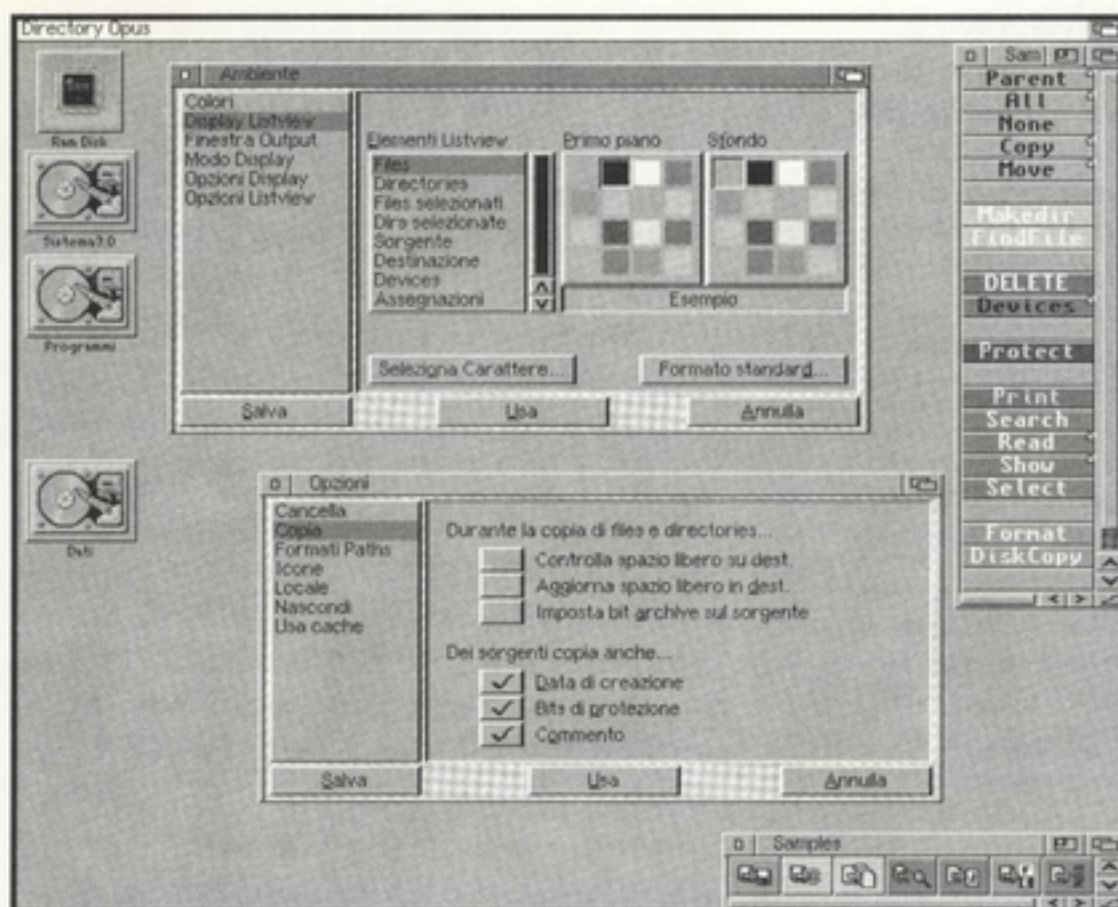
Nonostante le migliorìe, però, in quest'ultima patch mancavano ancora i cataloghi per interagire in italiano col programma; era pienamente supportata la *locale.library*, ma non venivano fornite traduzioni in italiano già pronte. A questo ha ovviato un italiano, **Francesco Dipietromaria**, che si è preso l'impegno di tradurre tutte le voci e tutte le utility di "Dir Opus", nonchè di rendere disponibile gratuitamente il suo lavoro tramite mezzi telematici. Ricordiamo comunque che il catalogo italiano può essere utilizzato solo a partire dalla versione **2.1** del sistema operativo.

PARTENZA!

Se ci si è già registrati tramite l'"Installer" e si ha optato per un'attivazione manuale del programma, clickando sull'icona di "Dir Opus" quest'ultimo aprirà una piccola finestra al centro dello schermo che ci pregherà di attendere il caricamento, al termine del quale apparirà uno schermo delle stesse dimensioni e con le medesime icone dei device del Workbench. E' presente inoltre una colonna di comandi (i vari **All**, **None**, **Copy**, **Move**, ecc. presenti in ogni file-manager) ed una piccola finestra contenente alcune icone di cui parleremo in seguito; un'altra finestra viene aperta per rappresentare il RAM Disk. Essa è una novità, in quanto include già, nella barra visibile nella sua parte superiore, tutti i comandi propri di un file-manager insieme ad altre utili opzioni: è possibile aprire un numero infinito di queste finestre, che hanno la funzione di contenere le directory su cui lavorare: il manuale le chiama *Lister*, e così faremo anche noi per semplicità. A differenza infatti dalla versione 4, che limitava la scelta a due sole finestre, sorgente e destinazione, è possibile avere più finestre sorgente e/o destinazione contemporaneamente; queste agiscono peraltro in perfetto multitasking, cosentendo ad esempio la visualizzazione di un'immagine durante la copia di file: una filosofia di lavoro così differente da ogni altro file-manager provocherà sicuramente un iniziale senso di disorientamento nell'utente, messo di fronte ad un sistema più sofisticato ma meno immediato di uno dotato di due sole finestre. Contribuisce ad aumentare lo smarrimento anche la presenza simultanea, in ogni lister, delle icone e della colonna di comando, i quali svolgono esattamente le stesse funzioni; l'autore ha probabilmente scelto di includerli entrambi per permettere all'utente inesperto di impartire i comandi con i gadget testuali personalizzabili, riservando a quello più navigato l'impiego delle icone, anch'esse personalizzabili.

Ogni lister presenta, al di sopra delle icone, una barra contenente informazioni sulla directory visualizzata (numero di directory e file presenti e selezionati, e numero di blocchi occupati) e tre gadget che, se attivati, aprono dei menu da cui è possibile variare alcune impostazioni.

Il primo contiene comandi di selezione, deselezione, copia, spostamento, visualizzazione, e così via, appli-

Per ogni icona è possibile visualizzare il requester di informazioni sul programma associato.

Due dei requester di configurazione del programma, "Ambiente" ed "Opzioni", aperti simultaneamente: da notare che un'operazione del genere era impossibile con le versioni precedenti di "DirOpus".

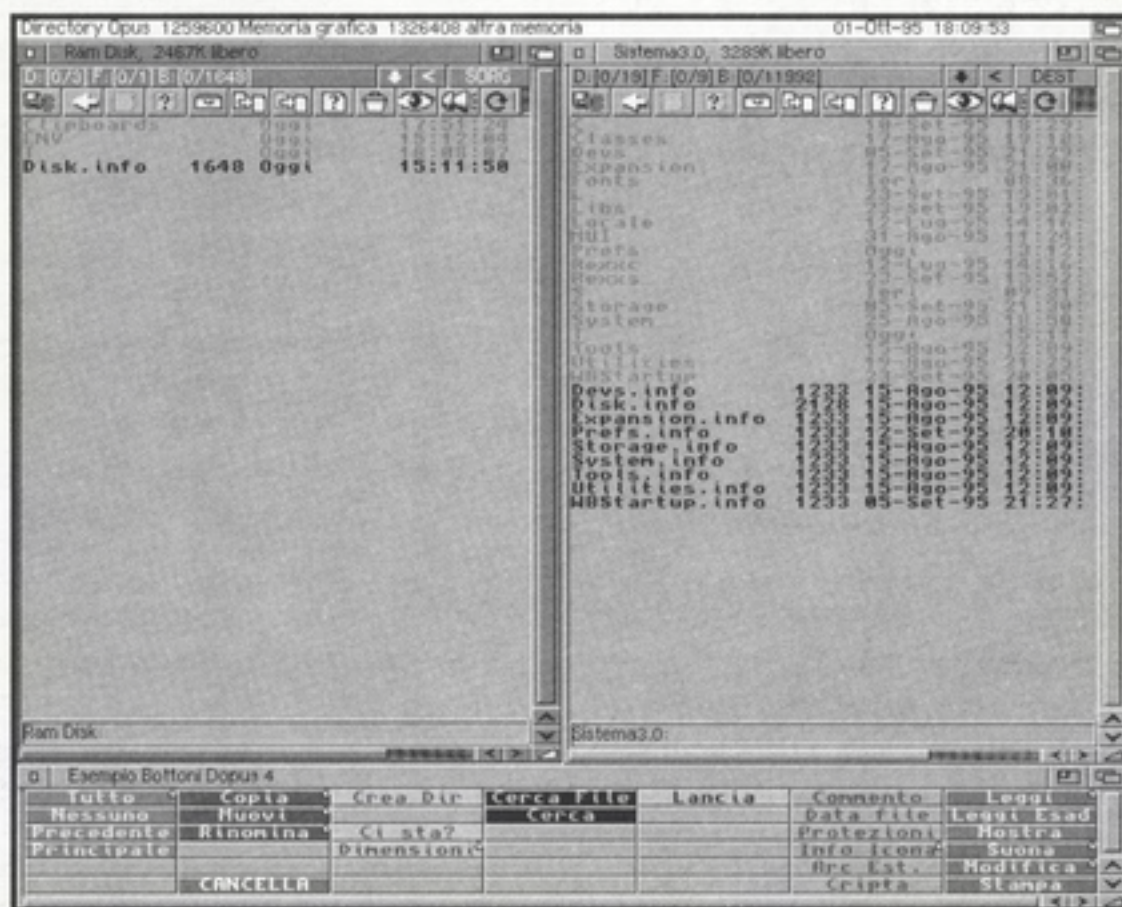
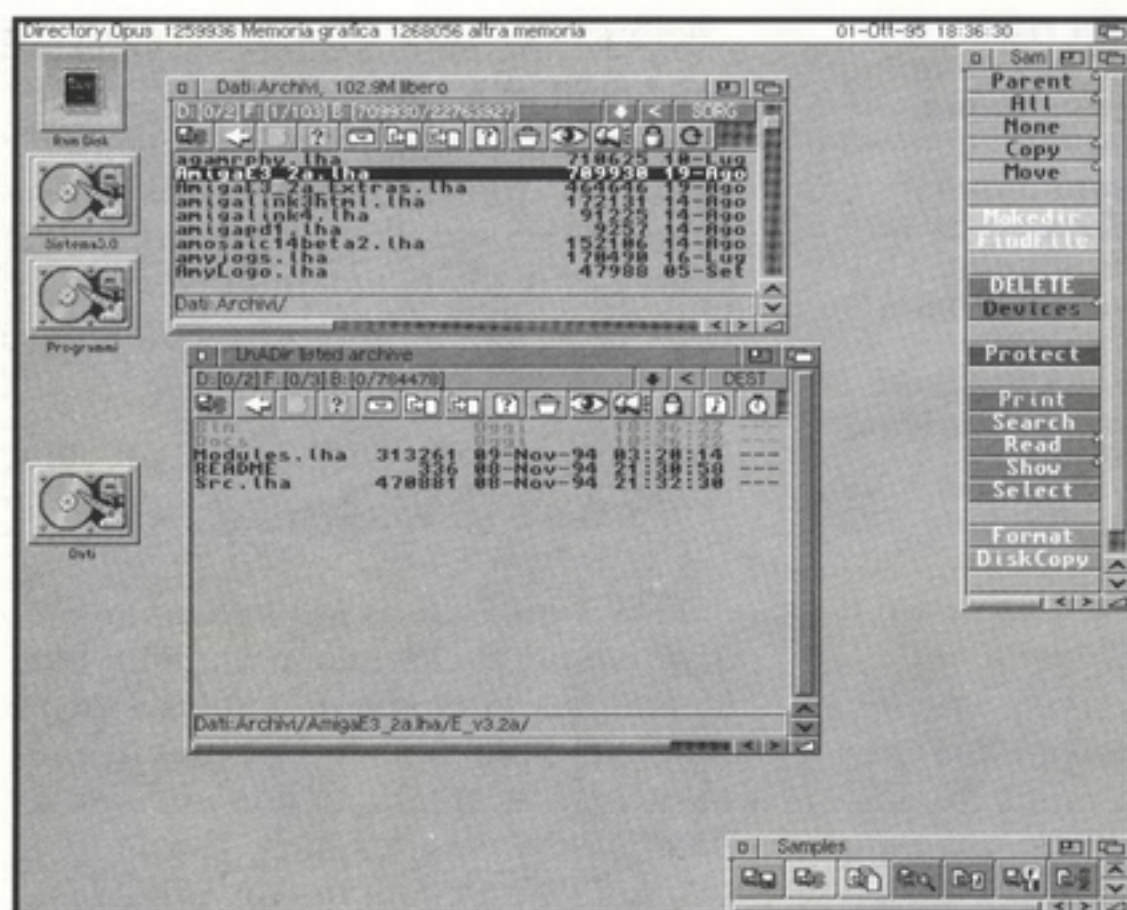
cabili a file e directory. Il secondo permette di muoversi agevolmente tra le directory e i device, di visualizzare la lista di questi ultimi, di risalire di un livello nella gerarchia delle directory e di elencare i device a cui si è già acceduto. L'ultimo consente di impostare la natura stessa del lister, cioè se esso deve essere sorgente, destinazione oppure senza funzione, cioè disattivato; è altresì possibile fissare una specifica funzione per il lister (se vogliamo ad esempio che sia sempre la destinazione di una copia) e variare le modalità di visualizzazione.

Una copia di file in corso: la prima finestra in alto è la destinazione (bottone "Dest" in alto a destra sulla barra), la seconda è la sorgente ("Sorg"), l'ultima è inattiva ("Off").

Per chiarire quanto spiegato, proviamo a copiare dei file da una directory ad un'altra: non dobbiamo far altro che selezionare i file ed impostare una directory di destinazione (quella sorgente viene automaticamente determinata quando si selezionano i file). Se il programma, nell'iniziare la copia, non trova una directory marcata come destinazione, apre un requester per consentirci di indicargliela, presentando una lista delle fineste già aperte e dando anche la possibilità di specificare un qualsiasi percorso. La lettura e la visualizzazione delle directory sono state notevolmente velocizzate rispetto alla versione precedente, e i tempi di attesa si riducono al minimo anche per la lettura di directory contenenti decine di file o per le operazioni di copia; questo vale però solo per la lettura di file rappresentati mediante nomi e non icone, in quanto nel secondo caso subentrano sensibili rallentamenti, tanto che nel caricamento delle icone "Dir Opus 5" è addirittura più lento del Workbench !

COME IL WORKBENCH?

"Dir Opus" ha avuto una notevole evoluzione anche nei menu, che ora includono voci simili a quelle presenti nel Workbench. Per mezzo del primo menu, infatti, si può attivare la finestra del Workbench, richiedere informazioni (verranno mostrate quelle su "Dir Opus" e non i numeri di versione di Workbench e Kickstart), eseguire un comando o iconificare/uscire dal programma. Il menu **Finestre** del Workbench è stato sostituito con **Listviews** il quale, accanto a funzioni che replicano quelle contenute nel citato menu del Workbench, presenta anche voci riservate alla gestione delle listview. Il terzo menu, **Icone**, è uguale alla sua controparte del Workbench: le voci **Informazioni** e **Formatta disco** non aprono i requester del Workbench, ma quelli, migliori, propri di "Dir Opus". **Gruppi Programmi**, l'ultima voce di questo menu, permette di creare delle directory fittizie in cui riunire gruppi di programmi a discrezione dell'utente: questi ultimi vengono organizzati e disposti sullo schermo di lavoro come accade nella versione 3.1 di "Windows". I rimanenti menu di "Dir

Vi ricorda niente questa disposizione di finestre e bottoni? Al pari del rivale "DirWork", con "DirOpus" è possibile personalizzare in ogni dettaglio l'ambiente di lavoro.

Lo script ARexx "LhaDir", fornito con l'upgrade alla versione 5.11, permette di gestire gli archivi lha come normali directory: in questo caso, dopo aver selezionato un archivio, si è aperta la finestra elencante i file in esso contenuti. E' ora possibile leggere, utilizzare e copiare i file come se fossero stati già decompressi.

Opus" servono a controllare le varie opzioni e le varie tool-bar disponibili. Non ne manca uno **Utente**, completamente personalizzabile.

CONFIGURIAMO!

Dopo aver copiato, spostato, rinominato e visualizzato vari file nel nostro hard disk, ed aver così preso confidenza con il programma, ci sentiamo ora in grado di configurare "Dir Opus" (o forse sentiamo l'esigenza di adattare il programma alle nostre preferenze...). Per fare questo abbiamo a disposizione ben due menu, **Bottoni** e **Configurazione**, con i quali poter operare.

Il primo serve a modificare o creare nuove tool-bar, che possono contenere icone o gadget di testo; ogni loro singola caratteristica è modificabile, dal colore alla sua posizione e funzione; inoltre sono forniti anche alcuni file di configurazione predefiniti, uno dei quali emula l'ambiente di default della versione 4.

Il secondo menu agisce invece sulla configurazione globale, permettendo di agire sulla dimensione dello schermo, sui suoi colori, sulla dimensione di default delle finestre, sulle opzioni dei comandi di copia e cancellazione, e così via. Troviamo qui anche la gestione dei *filetype*, eredità della versione precedente, per cui è possibile "descrivere" particolari tipi di file (ad esempio gli archivi in formato lha, documenti AmigaGuide, immagini ILBM, GIF, ...) tramite particolari requisiti (una parte del nome o particolari byte all'interno del codice): grazie a questi ultimi "Dir Opus" sarà in grado di riconoscere automaticamente il tipo di file selezionato e di compiere quindi la corretta azione (ad esempio, nel caso di un'immagine, la visualizzazione). Vengono fornite a corredo decine di filetype già pronti all'uso e risulta facilissimo impostarne di nuovi.

Dai menu che controllano la dimensione dello schermo si può selezionare la voce **Workbench: Use**: così facendo "Dir Opus" viene aperto come unico schermo pubblico e ospita le finestre di qualsiasi altro programma che ne faccia uso. Questa scelta può però risultare pericolosa dato che alcuni programmi si rifiutano di partire o adducono strani errori; inoltre, in emulazione Workbench il programma sembra perdere parte della sua velocità.

Va sottolineato infine l'impegno di terze parti nella compilazione di utili script ARexx che vengono poi diffusi gratuitamente tramite vie telematiche; questo è, secondo noi, uno dei modi migliori per sostenere e sviluppare un programma, che offre anche agli utenti meno esperti la possibilità di aggiungere caratteristiche in origine non presenti nel pacchetto, nondimeno molte volte preziose (come la traduzione italiana o lo script per la gestione degli archivi lha).

I RISULTATI DEL NOSTRO TEST

PRODOTTO:
Directory Opus 5

PRODUTTORE:
GP Software

DISTRIBUTORE:
Axxel, Contrà Mure S. Rocco 17, 36100 Vicenza, Tel. 0444/325592, Fax 0444/321145

PREZZO:
Lire 189.000

DOTAZIONE/MANUALI	**92%**
PRESTAZIONI	**90%**
AFFIDABILITA'	**93%**
FACILITA' D'IMPIEGO	**85%**
PRESTAZIONI/PREZZO	**87%**

REQUISITI H/S:
Amiga con 1 MB di RAM, Kickstart 2.0 o superiore e hard disk.

PREGI:
Il multitasking interno, l'incrementata velocità nelle operazioni di lettura e di copia, la configurabilità, l'integrazione con il sistema operativo, l'help in linea.

DIFETTI:
Il prezzo non molto contenuto, il disorientamento provocato negli utenti delle precedenti versioni, la mancata traduzione del manuale e dell'help in linea.

GLOBALE 89%

CONCLUSIONI

Il programma mantiene tutte le promesse stampate sulla confezione, riuscendo a stupire per la sua configurabilità e per il suo reale multitasking interno.

C'è però un'obiezione da muovere alla promozione completa del programma: per gli utenti abituati a lavorare con le precedenti versioni può risultare quasi traumatico passare alla nuova. Da una semplice struttura e da un ambiente ampiamente personalizzato si passa ad un complesso sistema di finestre multiple, icone distribuite un po' ovunque, tool-bar mobili e così via: questo significa che può rendersi necessario un po' di tempo per impadronirsi del programma. Nei momenti di maggiore panico, per sbrogliare qualche situazione complicata, viene addirittura spontaneo ricorrere, quasi senza accorgersene, al più familiare schermo di "Dir Opus 4"!

COME DIVENTARE DEI GURU NELLA PROGRAMMAZIONE IN

Amiga "E"

(prima parte)

Stanchi del solito C o dell'ermetico Assembly? Volete provare, una volta tanto, emozioni forti nella vostra vita? Seguiteci e vi mostreremo la via...

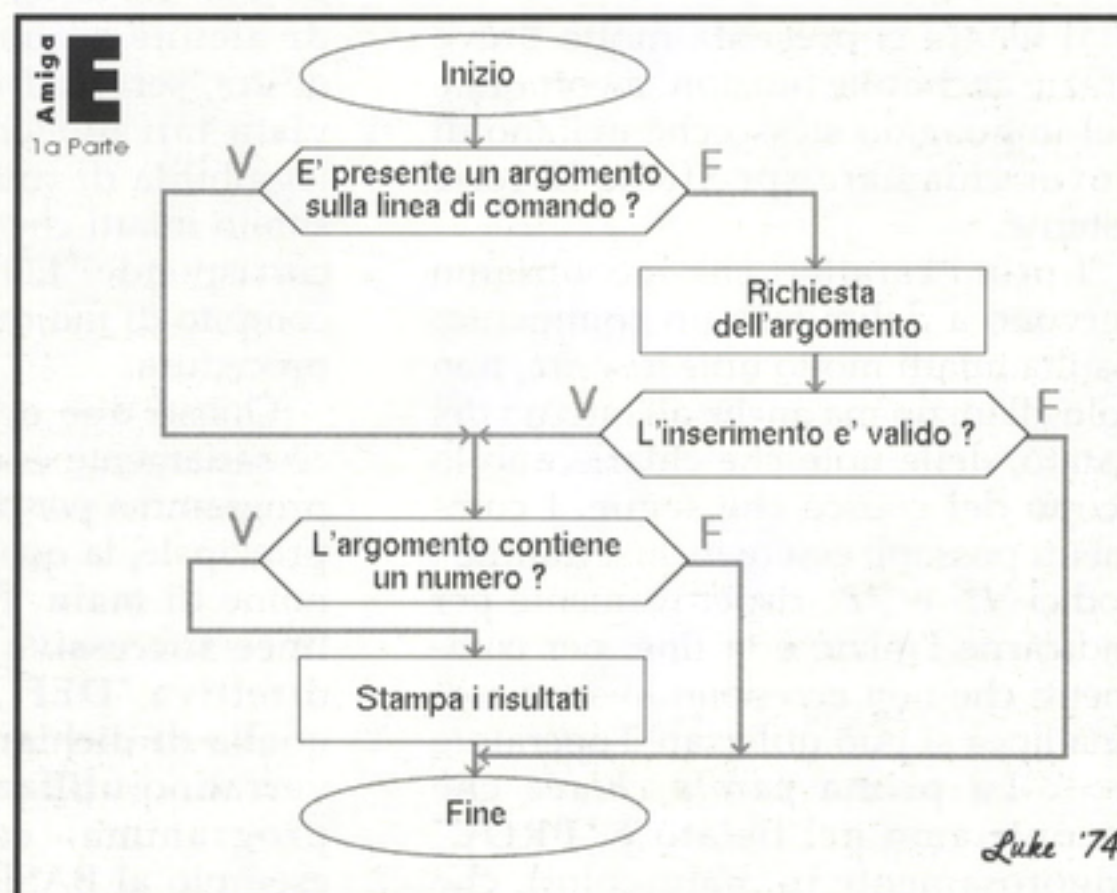
di Luca Danelon

Benvenuti ad una nuova serie di tutorial sul linguaggio "E" per Amiga! La popolarità che questo linguaggio sta riscuotendo presso gli utenti Amiga è in costante crescita e quindi abbiamo pensato di farvi cosa gradita iniziando un corso che insegni ad utilizzare le sue potenzialità. Il nostro intento è di rendervi quanto prima operativi e in grado di lavorare autonomamente, quindi partiremo subito con la scrittura di semplici programmi di utilità. Prima di iniziare questa prima "seduta" è però d'obbligo spendere qualche parola sul linguaggio che ci apprestiamo a studiare: l'"**Amiga E**" nasce dalla mente dell'olandese **Wouter van Oortmerssen** che, in poco più di quattro anni, ha reso il suo linguaggio sempre più potente ed affidabile.

PICCOLI "E" CRESCONO...

La prima versione rilasciata (2.1) era *freeware* (completamente gratuita) e non poneva limiti di compilazione: l'archivio, una volta decompresso, poteva essere copiato su un unico floppy disk, rendendo accessibile il pacchetto anche agli utenti sprovvisti di hard disk. Con la versione 3.0 (seguita a breve dalla patch 3.0a) l'archivio diventa molto più voluminoso: vengono aggiunti svariati esempi, triplicati i moduli inclusi e fornito un utile tutorial in formato Amiga Guide; è ora inoltre possibile scrivere i propri moduli (che corrispondono ai file *include* del "C"). Inoltre, "Amiga E" diventa *shareware* e, per poter utilizzare appieno il compilatore (ovvero per poter compilare eseguibili di ogni dimensione) è necessario diventare utenti registrati, inviando una somma di denaro all'autore.

Nel frattempo cominciano a diffondersi anche molti listati di programmi, sempre scritti in Amiga E, tramite la nota rete telematica **Aminet**; un esempio su tutti, per rendere giustizia alle capacità di questo pacchetto, il programma "Iconian", giunto ad un notevole livello di sofisticazione. L'autore però non arresta il processo di sviluppo e di ottimizzazione, che porta ad altri due aggiornamenti. Il primo (3.1a) vede ancora aumentato il numero di esempi e l'introduzione di un debugger: grazie ad una nuova funzione del compilatore (ed al programma "**EDBG**" scritto dallo stesso Wouter) è ora possibile monitorare l'esecuzione dei programmi per scovare eventuali errori. L'ultimo aggiornamento rilasciato (3.2a) migliora ulteriormente compilatore e debugger e introduce la possibilità di creare proprie librerie esterne (i file **.library**). Gli archivi, nel frattempo, hanno superato la dimen-

Questo diagramma di flusso illustra la semplice struttura dell'utility presa in considerazione in questa prima parte del corso. Come si può notare il programma è ancora abbastanza rozzo, ma poichè siamo solo all'inizio è bene non pretendere di trattare troppi argomenti insieme.

sione del megabyte e scompattati ne occupano oltre tre, anche per via dell'inserimento, nell'archivio denominato "extras", di molti esempi realizzati da terze parti, nonché della conversione di quelli degli Amiga Rom Kernel Manuals.

COME COMPILARE

In questa prima parte analizzeremo superficialmente una semplice utility (non è richiesta nessuna versione specifica del compilatore) che può rivelarsi utile soprattutto ai programmatori: il suo scopo è di convertire un determinato numero decimale in base esadecimale e di mostrarne anche il corrispettivo carattere nella tabella ASCII.

Trascrivete, così come appare nell'apposito riquadro, il programma con un qualsiasi editor di testi (va bene anche il vetusto "ED" fornito con il sistema operativo), salvandolo poi in formato **ASCII**; per compilarlo digitate **EC** (o **ECDEMO**, se non vi siete ancora registrati presso l'autore) seguito dal nome del programma. Se non avete commesso errori di battitura (e se avete installato correttamente l'archivio del pacchetto, assegnando **EMODULES:** alla directory contenente i moduli ed aggiungendo al path la directory "**Bin**") il compilatore dovrebbe notificarvi un "no errors" e potrete così eseguire il programma.

Ricordate che il compilatore è *case-sensitive*, cioè rileva la differenza tra lettere maiuscole e minuscole e quindi accetta i comandi solo se scritti correttamente.

```
                        /* CONVERTI!

                        VERSIONE 1.0

             SCRITTO DA LUCA DANELON PER AMIGABYTE*/

PROC main()                   -> Procedura principale
DEF s                         -> definizione della variabile "s"

                   /*  Primo blocco decisionale*/

IF arg[]=0
WriteF('Inserisci il numero da convertire: ')
ReadStr(stdout, s)            -> Lettura dalla finestra corrente

IF s[]=0
WriteF('Non hai inserito nessun argomento !\n')
JUMP fine                     -> Comando di salto all'etichetta specificata
ENDIF

WriteF('\n')                  -> Comando di "a-capo"
arg:=s                        -> Assegnazione ENDIF

        /*  Conversione della stringa in numero e controllo*/

IF (s:=Val(arg,NIL))=0
WriteF('Non hai inserito un numero corretto !\n')
JUMP fine
ENDIF

   /*  Stampa dei dati tramite le opzioni incorporate   nella funzione
                              WriteF*/

WriteF('Numero decimale: \d\n',s)
WriteF('      esadecimale: \h\n',s)
WriteF('Carattere: "\c"\n',s)

fine:ENDPROC
```

Il listato del programma "Converti!" analizzato in questa prima parte del corso.

IL PROGRAMMA

Il listato si presenta molto breve grazie anche alle funzioni incorporate nel linguaggio stesso che evitano di dover chiamare specifiche librerie esterne.

I primi caratteri che incontriamo servono a delimitare un commento: risulta infatti molto utile inserire, non solo all'inizio ma anche all'interno del listato, delle note che chiariscano lo scopo del codice che segue. I commenti possono essere inclusi tramite i codici "/*" e "*/", rispettivamente per indicarne l'inizio e la fine; per commenti che non eccedono lo spazio di una linea si può utilizzare l'operatore "->". La prima *parola chiave* che incontriamo nel listato è "**PROC**" (rigorosamente in maiuscolo!), che serve a delimitare le procedure, cioè i blocchi logici nei quali si può suddividere un programma E. L'indentazione del testo, cioè lo spostamento di alcune righe del codice verso destra, serve ad identificare a prima vista tali blocchi, migliorando la leggibilità di tutto il listato: si nota subito infatti che all'operatore **PROC** corrisponde "**ENDPROC**", che ha il compito di indicare il termine di una procedura.

Questi due operatori devono necessariamente essere presenti in ogni programma per definire la procedura principale, la quale assume sempre il nome di **main**. Proseguendo con le linee successive ci si imbatte nella direttiva "**DEF**", la cui funzione è quella di dichiarare le variabili che verranno utilizzate all'interno del programma: contrariamente ad esempio al BASIC, nel quale è possibile utilizzare infinite variabili senza preoccuparsi di dichiararle preventivamente, nell'E, così come negli altri linguaggi ad alto livello, è tassativo specificare all'inizio del listato il nome ed il tipo di ogni variabile di cui si farà uso. Non è possibile inserire altre dichiarazioni tramite **DEF** se non all'inizio di una procedura.

I BLOCCHI CONDIZIONALI

Con la terza riga del listato iniziamo a trattare anche i *blocchi condizionali* dell'E: come negli altri linguaggi è possibile sottoporre all'attenzione del programma delle espressioni condizionali e fargli decidere, a seconda del risultato di questa analisi, le azioni da intraprendere. Il blocco "**IF**" esamina la con-

dizione indicatagli e, se vera, cede il controllo alle istruzioni seguenti; se invece la condizione risulta falsa, **IF** passa il controllo all'istruzione che segue l'"**ENDIF**" o l'"**ELSE**" corrispondente (di quest'ultimo tratteremo in una delle prossime puntate). Nel caso specifico, se l'argomento fornito sulla linea di comando al lancio del programma risulta nullo il programma provvede, con una serie di istruzioni, a far inserire all'utente le informazioni necessarie, controllandone l'accettabilità.

Il blocco **IF** si basa tra l'altro sul contenuto di una variabile che non è stata esplicitamente dichiarata, ma che il compilatore riconosce ugualmente in quanto è una delle funzioni incorporate di cui si accennava prima: in particolare, la variabile "**arg**" identifica la stringa inserita dopo il nome del programma nella finestra Shell. Con la parola chiave "**WriteF**" (attenzione a come la digitate!) possiamo scrivere una stringa nella finestra di output corrente, nel nostro caso nella Shell da cui è stato lanciato il programma.

La successiva "**ReadStr**" si occupa invece di leggere una stringa dalla medesima finestra (stdout) e di memorizzarla nella variabile "**s**".

STAMPIAMO IL RISULTATO

Con il nuovo blocco **IF** si procede ad un ulteriore controllo delle informazioni inserite e, nel caso fossero nulle, il programma mostrerebbe un messaggio di errore (sempre tramite la funzione **WriteF**) e salterebbe ("**JUMP**") all'etichetta "**fine**" presente appena prima del termine della procedura. Nel caso in cui le informazioni acquisite siano invece valide il programma assegna, tramite l'operatore ":=", il valore di **s** alla variabile **arg**, ponendo poi termine al ciclo **IF**.

Con l'ulteriore blocco **IF** il programma trasforma la stringa inserita in un valore numerico per le successive operazioni: per fare questo si utilizza l'operatore "**Val**" che ricerca, nella stringa fornita, un dato numerico. A proposito, se per sbaglio l'utente non ha inserito un numero ma una lettera la funzione **Val** ritorna uno zero e viene quindi attivato il blocco **IF** che mostra un messaggio di errore e, come nel caso precedente, fa terminare il programma.

Le successive tre **WriteF** sono utilizzate per stampare a video i dati; come si può notare, la conversione da

TABELLA 1 - CODICI PER LE FUNZIONI DI FORMATTAZIONE E STAMPA DELLE STRINGHE

In questa tabella riportiamo i parametri utilizzabili con tutte le funzioni di stampa delle stringhe.

Codice	Descrizione
\n	A capo (ricordate che nessuna funzione inserisce automaticamente un "a capo")
\a (o '')	Apostrofo (è necessario utilizzare un codice poichè l'apostrofo interno ad una stringa potrebbe essere scambiato per quello che delimita il termine della stringa stessa)
\e	Escape (per abilitare codici ANSI)
\\	Backslash
\t	Tabulazione
\b	Ritorno carrello (sposta il cursore all'inzio della linea senza crearne una nuova)

Codici utilizzabili solo con funzioni preposte esclusivamente all'elaborazione delle stringhe (WriteF, StringF, ...)

Codice	Descrizione
\d	Numero decimale
\h	Numero esadecimale
\c	Carattere
\s	Stringa
\z	Pone degli "0" iniziali per i numeri (a seconda della disposizione richiesta)
\l	Allinea a sinistra
\r	Allinea a destra

E' poi possibile utilizzare

Codice	Descrizione
\d[x], \h[x], \s[x]	Stampa il dato specificato con x caratteri
\s(x,y)	Stampa la stringa con un numero di caratteri compreso tra x ed y

Esempi:

```
numero:=15
StrCopy (stringa,'ciao')
WriteF('Numeri: \d \h\n', numero, numero)                -> Numeri: 15 F
WriteF('Numeri: \z\d[3] \z\h[3]\n', numero, numero)      -> Numeri: 015 00F
WriteF('Stringa: "\s"\n', stringa)                       -> Stringa: "ciao"
WriteF('Stringa: "\s[10]"\n', stringa)                   -> Stringa: "      ciao"
WriteF('Stringa: "\s[3]"\n', stringa)                    -> Stringa: "cia"
```

decimale ad esadecimale e la rappresentazione del carattere ASCII vengono operate dalla sola funzione **WriteF** tramite i suoi operatori, introdotti da "/" (vedere la tabella). La parola "**fine:**" delimita invece un'*etichetta* posta prima del termine del programma, delimitato da **ENDPROC**.

Termina qui questa prima, semplice analisi del programma a cui farà seguito, nella prossima puntata, un approfondimento delle istruzioni viste insieme oltre all'introduzione di una nuova parte di codice per rendere l'utility eseguibile anche da Workbench.

Ricordiamo che per ogni dubbio è possibile rivolgersi all'autore del corso, Luca Danelon, raggiungendolo telematicamente tramite l'indirizzo **FidoNet 2:333/1016.74**. Per quanti sono sprovvisti di modem è comunque sempre possibile indirizzare una lettera alla redazione, che provvederà poi a sottoporla all'attenzione del curatore della rubrica.

Arrivederci alla prossima puntata!

ESPANDERE L'A1200

Spettabile Redazione di Amiga Byte, sono un vostro assiduo lettore da moltissimo tempo; posseggo un A1200 con HD 3,5" Conner da 85 MB in standard IDE montato internamente, ed avrei alcuni quesiti da porvi che ritengo siano di largo interesse, quindi vengo subito al dunque:

1) E' possibile installare un HD in formato EIDE al posto del o insieme al mio IDE? Se la risposta è affermativa, c'è una piena compatibilità? I diversi Mb rimangono invariati? Perchè ci sono delle offerte su riviste dedicate al PC di HD EIDE da 1Gb al prezzo di 250.000 lire o poco più mentre su riviste per Amiga non se ne parla?

2) E' possibile installare esternamente un CD-ROM per PC del tipo Goldstar modello GLDR520B, nel kit con CD-ROM+Cinemania+CD sampler che costa intorno alle 200.000 lire, insieme all'HD IDE o eventualmente EIDE? Che tipo di software devo reperire per gestirlo? E per il modello Optic Storage con buffer da 256 Kb e interfaccia ATAPI/IDE?

3) E' possibile installare in qualche modo una scheda grafica su di un Amiga 1200?

4) E' possibile sostituire il drive interno dell'Amiga 1200 o aggiungerne uno esterno utilizzandone uno per PC come il Mitsumi 3,5"-1.44 Mb da 60.000 lire?

Se alcune di queste domande hanno una risposta positiva perchè non iserirle nella rubrica

"La Redazione Risponde" con eventuale schema di montaggio?

Alfredo Galdieri, Putignano (Pisa)

Vediamo di rispondere con ordine alle numerose domande del nostro lettore.

1) Abbiamo già provato numerosi hard disk EIDE col 1200, prove che hanno tutte avuto esito positivo. Il controller del 1200, di ottima fattura, ha sempre "digerito" bene il nuovo standard, ottenendo anche velocità sensibilmente superiori ai normali hard disks da 2,5 pollici; in ogni caso è preferibile fare sempre una prova prima dell'acquisto. Il prezzo che tu indichi ci sembra troppo basso, anche se considerato al netto dell'IVA: attualmente un EIDE da un giga si trova a circa mezzo milione. Non abbiamo invece capito cosa intendi con la domanda "I diversi Megabyte rimangono invariati?".

2) Presso la C.A.T.M.U. di Torino (Tel. 011/9415237) è possibile trovare l'ormai famoso "ATAPI device", un driver che permette di impiegare i CD-ROM in standard IDE/ATAPI col controller IDE di Amiga 1200 e 4000. I modelli Goldstar (sempre che in standard ATAPI) sono compatibili con tale driver, mentre non abbiamo notizie in merito al secondo modello da te accennato: se però usa lo standard ATAPI dovrebbe essere impiegabile. Riguardo al software da te indicato che viene allegato col primo lettore CD-ROM dobbiamo precisare che si tratta di programmi per compatibili MS-DOS, quindi non utilizzabili su Amiga.

3) L'anno scorso era stata presentata in Germania una versione per 1200 della scheda 24 bit EGS Spectrum della GVP, collegabile alla porta PCMCIA. Da allora però non se n'è più saputo nulla e, viste anche le recenti traversie finanziarie della GVP, dubitiamo che sia ulteriormente disponibile.

4) Rispondere a una domanda come questa è sempre un problema. In linea di massima no, non è possibile. E' anche vero che l'impresa (perché di questo si tratta) ad alcuni è riuscita, grazie anche alle loro conoscenze di elettronica: in ogni caso rimane un metodo non alla portata di tutti e per questo preferiamo rispondere negativamente.

La Redazione di AmigaByte può essere contattata anche per via telematica ai seguenti indirizzi di posta elettronica:

Internet: agora@bbs2000.sublink.org
Fidonet: 2:331/301
Amiganet: 39:101/101
CompuServe: 100022,602

MOLTO PIU' DI UN SEMPLICE GADGET

Gentilissima Redazione di AmigaByte, possiedo un Amiga 1200 con 68030 e 68882 a 40 MHz, hard disk da 540 Mb, 10 Mb di RAM e CD-ROM a quadrupla velocità. Un giorno, avviando il computer, è apparso un mes-

saggio di errore durante il caricamento degli sfondi del "MagicWB" per il Workbench e le finestre. Nel controllare cosa era successo, ispezionando i cassetti del Workbench ho notato che non partiva più il programma "Palette" del cassetto "Prefs": appariva il messaggio "Richiede colorwheel gadget V39+". Qesto fatto non mi pesava fino a quando non ho acquistato il programma di fotoritocco "Photogenics". Dopo averlo installato sul mio fido hard disk non partiva neanche lui, visualizzando lo stesso messaggio sopra riportato. Cosa posso fare per rimediare? Spero in una vostra risposta (non ho ancora potuto vedere "Photogenics" a un mese dall'acquisto!).

P.S.: ho provato anche a formattare la partizione del Workbench e ho installato "MagicWB", e tutto funzionava. Non appena ho aggiunto le altre librerie e i comandi della directory "C:" si è verificato questo problema. Da cosa dipende, dalle librerie o dai comandi della directory "C"? E se da uno di questi, da quale?

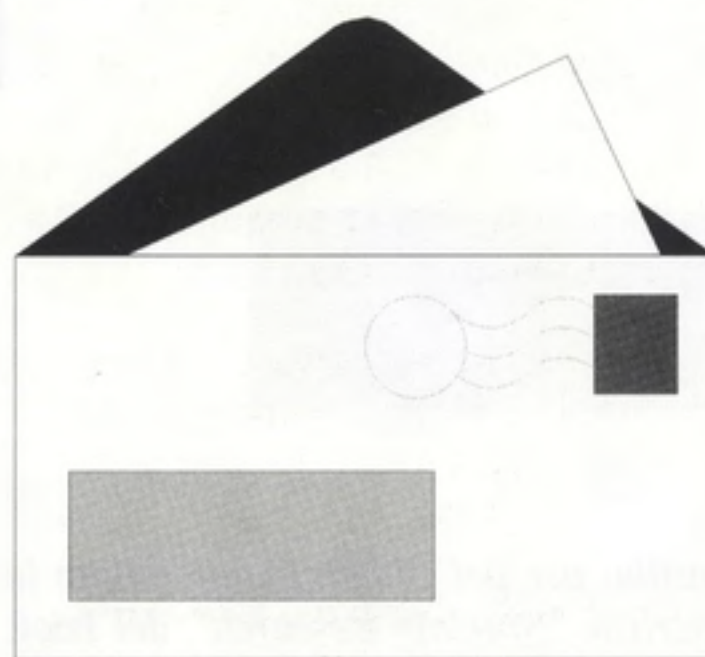
Mario Pappalardo, Mineo (CT)

La causa dei tuoi problemi è evidente, visto che viene segnalata dallo stesso sistema operativo: hai cancellato il "colorwheel.gadget" che, nella versione V39 (questo numero indica l'appartenenza al Kickstart 3.0), si trova nel cassetto "SYS:Classes/Gadgets" della partizione di sistema. Tale file di supporto serve a visualizzare e controllare la ruota dei colori standard con la quale può venire impostata la palette di un programma: non stupisce allora il fatto che proprio "Palette" non riesca più ad avviarsi, visto che sia avvale della suddetta ruota per impostare i colori del Workbench. Lo stesso vale per "Photogenics", il quale controlla la presenza del citato file durante il caricamento e, in mancanza di esso, si rifiuta di avviarsi.

Per rimediare, ti basta semplicemente copiare il file "colorwheel.gadget" dalla directory "Workbench3.0:Classes/Gadgets" del disco Workbench ricevuto insieme al computer alla directory "SYS:Classes/Gadgets" della tua partizione di sistema.

DOVE ANDREMO A FINIRE?

Gentile Redazione, so che questa mia attirerà su di me i vostri anatemi oltre a quelli degli importatori, dei rivenditori e di molti utenti, ma non posso fare a meno di esprimere il mio dissenso: chissà che questo non apra gli occhi a qualche pezzo grosso dell'Olimpo dell'elettronica di consumo per indirizzarne le scelte su strade che non siano esclusivamente quelle del gettar fumo negli occhi del consumatore.

Ma veniamo al dunque: all'inizio - fine anni '80 - giudicavo positiva la diffusione degli elaboratori elettronici nelle famiglie. Ora l'esasperazione tecnologica dell'ingegneria elettronica nel campo dell'informatica ha portato

ad una standardizzazione solo apparente: in realtà ha condotto ad una destandardizzazione incalzante. Per fare un esempio, ogni volta che esce una nuova CPU rende obsolete quelle precedenti anzichè permetterne un'espansione modulare; per questo motivo per "PC" si può intendere solo "professional computer": il concetto di "home computer" è ormai del tutto naufragato.

In combutta con gli dèi dell'Olimpo hardware ci sono anche i produttori di software, con casi di programmi, persino nelle edicole e quindi con una chiara e lampante destinazione del prodotto alla sfera "home", che non sono in grado di funzionare nemmeno con una configurazione di sistema appena più "vecchia" di quella attualmente sulla cresta dell'onda.

E la memoria RAM richiesta dai nuovi giochi e dai programmi didattici? Pazzesca! Il settore del software educativo è passato dal dischetto da 3.5" ai CD-ROM, dove si parla di 18 Megabyte di memoria richiesta! Pura follia! E i programi culturali su floppy disk da 880 Kb? Spariti. Magari occorreva cambiare un paio di dischi, ma non mi sembrava una fatica immane! E intanto i bambini imparavano...

Mi aggancio al discorso dei bambini per parlare dei miei, che ormai sono alle scuole medie e che hanno abbandonato l'Amiga 500 con espansione interna da un Mega e Workbench 1.2, cresciuto con loro ma condannato ad una vecchiaia precoce nonostante la sua impronta di home computer "amichevole" al 100%: ormai i produttori di software e le riviste con disco accluso non si degnano più di pubblicare programmi e giochi che possano girare su un sistema del genere. E noi dovremo buttare via tutto? Certo, perchè con due figli da far crescere ed una famiglia da pilotare fra le sempre maggiori incertezze economiche del liberalismo filoamericano e fininvestiano bisogna pensare che ci sono più giorni che polenta e che mettere in preventivo una anche piccola spesa per l'informatica fra le quattro pareti domestiche è un vero e proprio salasso. Oh, certo, sapere che esistono ancora famiglie su base sociale proletaria darà fastidio a molti...quasi una bestemmia, no? Eppure siamo a centinaia di migliaia e rimaniamo esclusi da questa fetta di mercato non solo per il crollo del potere d'acquisto dei salari ma anche e soprattutto per l'atteggiamento di chi ha in mano le redini per fare le regole del gioco: restringendo la

clientela ad un èlite economicamente agiata, dove si arriverà?

Spero tanto che l'esperimento Escom/Amiga Technologies non si instradi per questa via e cerchi di ottenere i risultati, a livello di diffusione, che Commodore aveva raggiunto con l'Amiga 500.

A cose migliori.

Maurizio Decker, Montebelluna

Come rispondere a questa lettera? Dal nostro punto di vista ci troviamo pienamente d'accordo col lettore. Ci sono, certamente, alcune sviste: la memoria richiesta dai CD-ROM non è di 18 Mega (ne bastano 4) e la spesa di tre milioni ormai si è ridotta a meno di due. Ed è proprio questo il nocciolo su cui si sviluppa la megatruffa organizzata ai danni degli utenti PC: un 486 DX2 a 66 MHz, che prima dell'estate costava sui due milioni e mezzo, ora viene a costare un milione e mezzo; l'investimento dell'utente medio, che tanto faticosamente ha risparmiato per potersi permettere un computer "all'avanguardia", è stato spazzato via nel nome del progresso tecnologico, ed egli si trova ora con una macchina vecchia che vale meno della metà di quanto l'ha pagata. Tutto questo in meno di un anno. Alcuni argomenteranno che in nome del progresso non ci si può fermare, ma in effetti qual è il progresso? Prendiamo il tanto declamato "Windows 95". All'atto pratico, più che un sistema operativo è un sistema per spillare più soldi agli utenti: avendo prestazioni ancora peggiori dei suoi già lenti predecessori, obbliga chiunque voglia restare al passo con i tempi a rifornirsi di più RAM, di processori e schede grafiche più veloci, di CD-ROM, di schede audio e chi più ne ha più ne metta; non hanno ancora trovato il sistema per convincere a comprare monitor più potenti, ma siamo certi che lo faranno. Il "caro" Bill Gates, nella sua missione di rifornire ogni casa di un computer, ha fatto in modo che qualsiasi processore potesse godere di un precoce invecchiamento grazie ai suoi programmi "spugna" che prosciugano le risorse senza dare effettivi vantaggi; e tutto ciò è avvenuto negli ultimi due-tre anni, con le nuove versioni di "Windows" che si facevano via via sempre più audaci e spregiudicate nell'utilizzo di risorse-macchina.

Il problema è che questa strategia ha provocato un delirio collettivo di ricerca del computer migliore, più veloce, più potente. Vediamo utenti che usano da poco un computer lamentarsi della lentezza con cui un programma viene caricato da hard disk ("ci mette ben quattro secondi!"), e ricordiamo con nostalgia quando caricavamo con il registratore e le cassette i programmi sui nostri Commodore 64 o Spectrum: dopo un quarto d'ora di caricamento (che uno impiegava a studiarsi le istruzioni) accadeva anche che non succedesse nulla, per poi vedere in un attimo la scritta "Sinclair Research" del boot. Quei tempi non possono più tornare, il progresso c'è stato e ha migliorato anche molte cose: ora è effettivamente possibile avere un'agendina telefonica sul proprio personal (con i due computer citati era più rapido usare quella cartacea) o produrre documenti di qualità tipografica con una semplice (e ormai economica) stampante laser. Peraltro è necessario ricordare gli effetti dell'inflazione: i vecchi Commodore 64 e Spectrum costavano come i DX2 66 di oggi (6-800.000 lire allora erano tante) e le stampanti ad aghi erano carissime, molto di più di un'ottima ink-jet attuale. Però duravano di più, non invecchiavano così precocemente: un Commodore 64 resisteva per lo meno cinque anni, se non di più, all'avanzare del progresso. Ora no: nell'arco di un anno si viene inesorabilmente superati e la strategia di fondo è proprio quella di spingere l'utente ad acquisti sempre più frequenti di hardware e software; non esiteremmo a definirla una sorta di "droga" che obbliga il drogato ad impieghi sempre più massicci, pena crisi di astinenza da tecnologia.

In effetti tutta questa potenza a che serve? Negli uffici senza dubbio, ma altrove? Ormai il computer base per battere una tesi di laurea è diventato il DX2 66, se non il DX4 100, quando la maggior parte degli studenti lo usa semplicemente per scrivere il testo e porta poi il dischetto in copisteria per l'impaginazione: per questo scopo basterebbe un M 24 con meno di un mega di memoria, ma tant'è!

In questa corsa frenetica non s'inserisce Amiga, che ha sempre avuto il pregio di essere un computer destinato a durare. Opportunamente aggiornato, anche un 500, computer di sette anni fa, può restare al passo coi tempi. Dalle informazioni in nostro possesso sembra che la Amiga Technologies abbia intenzione di proseguire con questa logica: a 1.300.000 lire verrà fornito un computer (il 1200) in grado di eseguire tutti i compiti richiesti dall'utente; nel pacchetto, oltre ad un capace (per gli standard software di Amiga) hard disk, è presente un bundle completo dei migliori programmi di ogni genere: l'acquirente potrà veramente usare il proprio computer appena aperta la scatola, senza doversi sobbarcare nuove spese. Come strategia sembra buona, riuscirà ad avere successo? Noi speriamo di sì, per lo meno per quanti non sono ancora stati contagiati dalla follia per la velocità e per la potenza.

Resti fiducioso, quindi: per conto nostro, da queste pagine cercheremo sempre di fornire qualche consiglio per restare al passo con i tempi senza ipotecarsi la famiglia.

ENTRIAMO INSIEME NELLO STRAORDINARIO MONDO DELLA

TELEMATICA

(prima parte)

Vorreste scorazzare anche voi nel cyberspazio dalla mattina alla sera ma non sapete da che parte iniziare la vostra avventura? Tranquilli, un modem, un programma terminale e questa serie di articoli sono tutto quel che vi serve.

di Dario Pistella

Prende il via da questo numero una rubrica dedicata a tutti coloro che desiderano entrare nel mondo della telematica utilizzando il proprio Amiga, ma anche a quanti hanno già avuto esperienze in passato e nondimeno desiderano ripassare qualche concetto; la trattazione sarà sempre più approfondita numero dopo numero, fino a toccare gli argomenti più complessi come l'allestimento di una BBS. Amiga offre molte possibilità a chi desidera addentrarsi nell'universo delle comunicazioni via modem, e allora perché non approfittarne?

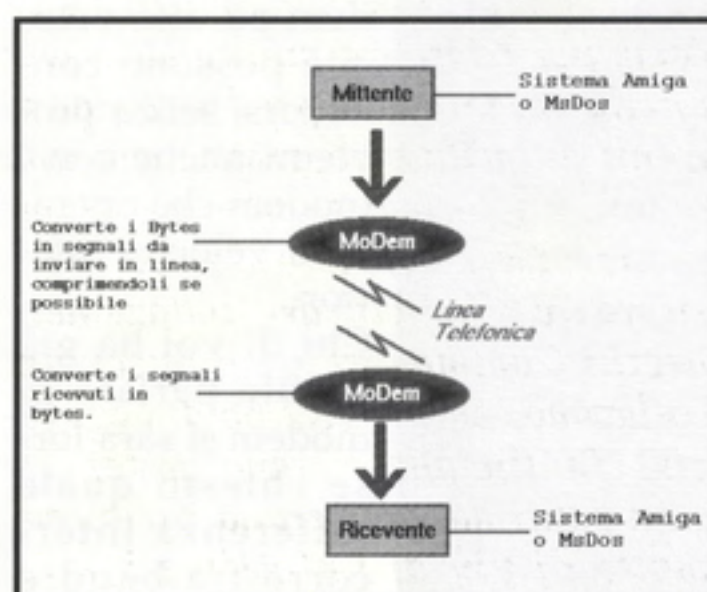
L'argomento di questa prima puntata sarà l'hardware, e più in particolare parleremo della "scatola magica" che tutto rende possibile: il modem.

PER INIZIARE

Per entrare nel cosiddetto *cyberspazio* gli strumenti necessari sono soltanto due: uno hardware, il **modem** e l'altro software, il **programma terminale**. Il modem (contrazione dall'inglese "modulator-demodulator", "modulatore-demodulatore") è un apparecchio di ridotte dimensioni collegato al computer (solitamente mediante un **cavo seriale**) e alla linea telefonica: la sua funzione è al primo di utilizzare la seconda per comunicare con altri apparecchi. Nella sua parte frontale, se è un modello esterno, presenta dei **LED indicatori** che nel corso delle comunicazioni forniscono all'utilizzatore informazioni circa lo stato della trasmissione; se invece è un modem interno, cioè di una circuiteria su scheda da inserire in uno slot di espansione del computer, è privo di qualsiasi led. Gli indicatori posti sulla parte frontale dei modem esterni permettono all'utente di avere sempre sotto controllo la situazione di ciascuna connessione; è quindi possibile rendersi conto in modo immediato del momento in cui il modem riceve dati o ne invia, di eventuali problemi nel collegamento e, addirittura, in alcuni modelli (specialmente quelli di marca Supra) è disponibile un display digitale a due cifre che fornisce informazioni che variano dalla velocità del collegamento, aggiornata in tempo reale, al tipo di protocolli in uso.

Non bisogna poi trascurare il fatto che grazie ai LED è anche possibile controllare in ogni momento se il modem sta tenendo alzata la linea o meno; in alcune situazioni, infatti, può capitare che le sequenze di comandi software inviate dal programma di comunicazione per interrompere una connessione non ottengano l'effetto desiderato e questo, al momento di decidere se acquistare un modello esterno o uno interno, è un problema da non sottovalutare se si considerano le potenziali ripercussioni che un banale disguido di questo genere potrebbe avere sulle bollette telefoniche. I modelli presenti in commercio sono svariati, con prezzi oscillanti da poche decine di migliaia di lire ad oltre il milione. I parametri che determinano i prezzi sono diversi, ma il più rilevante è la velocità massima di trasferimento dati che l'apparecchio è in grado di raggiungere; inoltre, generalmente i prezzi dei modelli interni sono inferiori a quelli dei modelli esterni, proprio per il limite di non poter avere in ogni momento sotto controllo la situazione.

QUANTO E' VELOCE UN MODEM?

La velocità massima raggiungibile è, come già detto, la caratteristica saliente che classifica ogni apparecchio. Tale velocità è tecnicamente

COME FUNZIONA UN MODEM?

Il principio di funzionamento di un modem è in fondo molto semplice: in pratica, per trasmettere informazioni a distanza, i singoli byte da inviare vengono modulati in segnali in audiofrequenza che vengono poi immessi sulla linea telefonica in ordine *seriale*, ovvero un byte di seguito all'altro. Un modem *remoto* si occupa a sua volta di ricevere i segnali e di riconvertirli in byte.

Le moderne tecnologie permettono l'invio e la ricezione contemporanei dei dati grazie allo standard *full-duplex*: il meccanismo utilizzato è quello della *multiplazione* per il quale le frequenze dei segnali inviati dai due modem sono differenti e possono essere coesistere senza problemi sui due fili dei cavi telefonici; sono ormai praticamente scomparsi i modem di tipo *half-duplex*, che permettevano l'invio e la ricezione dei dati su un solo canale e quindi in tempi diversi ("Pronto, mi senti? Passo..." e situazioni del genere). Chi ha avuto modo di utilizzare i vecchi dinosauri dell'era informatica, come il mitico Commodore 64 o il VIC20 o ancora l'MSX (e lo Spectrum dove lo metti? ndr) e i loro rispettivi registratori a cassette, può immaginare che il suono generato da un modem e inviato sulla linea telefonica sia simile a quello udibile inserendo una cassetta di quei vecchi computer in un normale riproduttore di audiocassette: in pratica un concerto di fischi che in realtà ha un preciso significato e che porta i dati in giro per il mondo, anche quelli della massima importanza che viaggiano su Internet...

Come abbiamo detto la trasmissione in linea è seriale, ovvero un bit segue l'altro. Coloro che hanno qualche cognizione di elettronica non faticheranno però a rendersi conto che, avendo a disposizione una sola coppia di fili, non è possibile inviare segnali distanziati da un *clock* e quindi non potrà aver luogo una cosiddetta *comunicazione sincrona*: in altre parole, il modem ricevente non può sapere, in base al tempo, quando riceverà il bit successivo. Come fare allora? Il problema viene risolto inviando insieme ad ogni byte un bit di segnalazione, denominato *bit di start* o *bit di stop* a seconda che indichi l'inizio di un nuovo byte o la sua terminazione; questo tipo di comunicazione è detto *asincrono*. Per questo motivo nell'ambito delle telecomunicazioni si suole indicare il tipo di connessione tramite una sigla composta da tre caratteri, che sono nell'ordine:

7 o 8 -- Numero di bit che compongono un byte; limitato a 7 se non si debbono inviare caratteri con codice ASCII maggiore di 128N o O o E -- Parità (N=Null, O=odd (dispari), E=even (pari)) Rappresenta un controllo di correttezza del trasferimento

1 o 2 -- Bit di Stop; il "2" non è mai usato ed è legato alla tecnologia(?) dei primissimi modem per cui due bit erano necessari per concedere un tempo sufficiente all'apparecchio...Tipicamente la combinazione utilizzata per quasi tutte le telecomunicazioni è 8N1, mentre alcuni grandi sistemi, detti *a pacchetto*, utilizzano 7E1. Solo molto raramente sono riscontrabili altre combinazioni.

definita come **baud rate**, o anche con la sigla **BPS** (**Bit Per Second**), o, ancora, con **CPS** (**Character Per Second**). I primi modem avevano una velocità massima di 300 baud, ma ormai sono introvabili, così come i loro colleghi a 1200 baud, oggi assolutamente obsoleti; questi due tipi di modem contenevano circuiti elettronici molto semplici e avevano un funzionamento radicalmente diverso dai loro successori. Al giorno d'oggi gli apparecchi partono dai 2400 baud (modem molto lenti) e arrivano a 9600, 14400 (questi ultimi attualmente i più diffusi), 28800 o, addirittura, a 33600 baud; normalmente, i modem ad alta velocità possono connettersi senza problemi anche con i modem che operano a velocità inferiori.

Chi di voi ha già sentito parlare di modem si sarà forse chiesto quale differenza intercorre fra baud e CPS, termini che molto spesso vengono utilizzati indifferentemente. In realtà, con baud si indica il numero di *simboli* che il modem può trasferire nell'unità di tempo: approfondire in chiave tecnica questa definizione non avrebbe senso in questo momento in quanto richiederebbe la conoscenza di elementi propri della teoria dei segnali. In parole povere invece, si può affermare che un modem a 2400 BAUD può trasferire circa 250-260 byte al secondo (CPS), uno a 14400 baud circa 1750 e uno a 28800 baud circa 3300. Questo significa che un file da 100.000 byte richiederà 100.000/250=400 secondi (6 minuti e mezzo) usando un modem a 2400 baud, oppure 100.000/3300=30.3 secondi usando un modem a 28800 baud. La differenza è notevole e va tenuta in debita considerazione al momento dell'acquisto dell'apparecchio, valutando l'impiego che se ne intende fare nell'ottica delle spese per le bollette telefoniche. L'esperienza, dal canto suo, insegna che nella

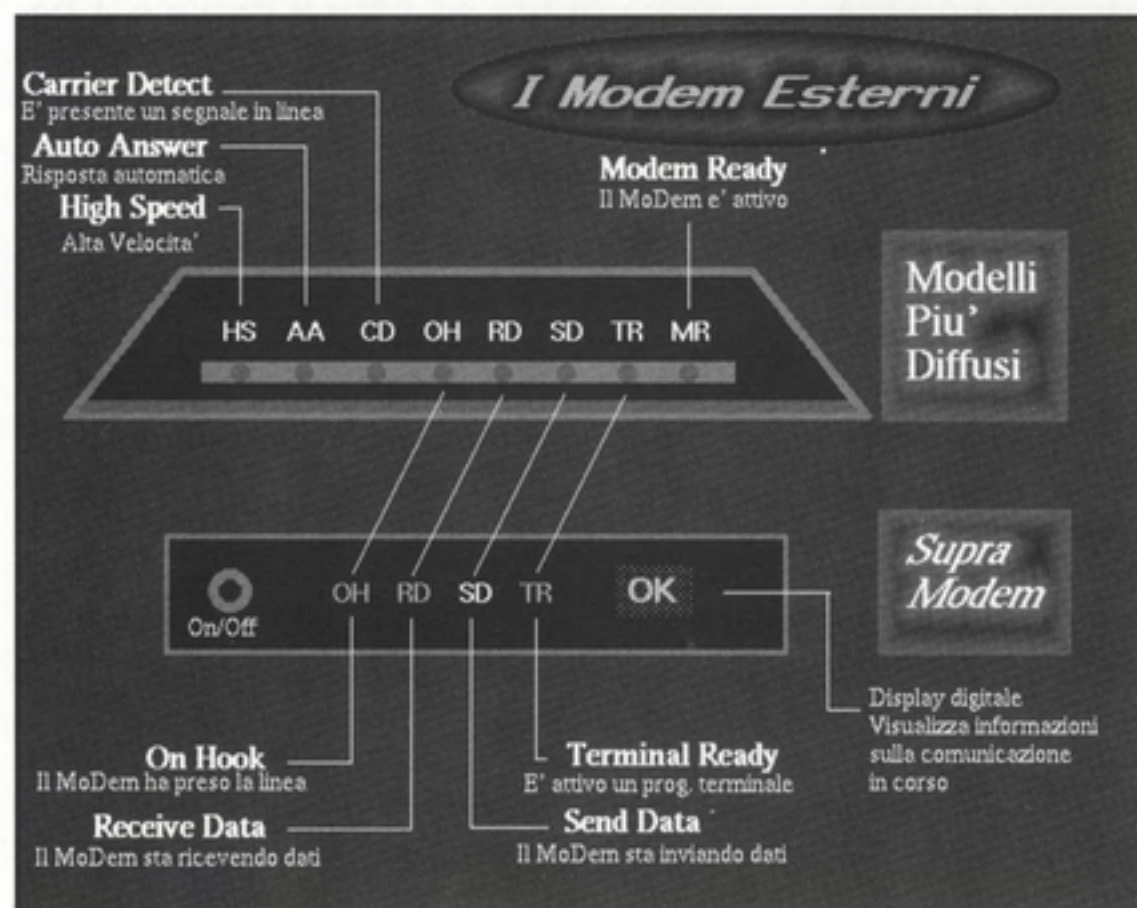



Tavola orientativa per l'acquisto di un modem

BAUD RATE	CPS SU FILE	PROTOCOLLI ERRORE	PROTOCOLLI COMPRESSIONE	PREZZO 1° mano	PREZZO 2° mano
1200	130	V22	/	/	10.000
2400	260	V22bis	/	/	30.000
9600	1100	V32	/	/	120.000
14400	1700	V32b/MNP	V42b	300.000	200.000
16800	2000	V32b/MNP	V42b	350.000	250.000
28800	3300	VFC/MNP	V42b	400.000	300.000
33600	3800	V34/MNP	V42b	600.000	?

I prezzi sono puramente indicativi e da considerarsi minimi per ciascun tipo di modem. I protocolli segnalati sono quelli generalmente implementati su ciascuna classe dimodem; possono tuttavia variare da modello a modello.

maggioranza dei casi avere un modem più veloce non significa necessariamente spendere meno in virtù del fatto che si possono trasferire i dati in meno tempo, in quanto la maggiore velocità del modem spinge solo l'utente a trasferire un volume maggiore di file...

PROTOCOLLI DI CORREZIONE E DI COMPRESSIONE

Esiste una normativa internazionale, definita dagli standard **CCITT** (**Comitè Consultatif International Telèphonique et Tèlègraphique**), che classifica le caratteristiche dei vari modem con alcune sigle: a ciascuna sigla corrisponde una ben precisa caratteristica dell'apparecchio ed è quindi importante esaminarle prima di un eventuale acquisto.

I moderni modem hanno la capacità, qualora la comunicazione risultasse disturbata per problemi di linea telefonica, di trasmettere e ricevere a velocità inferiori grazie ad un meccanismo chiamato *fallback*: in questo modo, in caso di problemi, due modem che stanno dialogando a 14400 baud potranno rallentare a 12000 baud, poi a 9600, 7200, 4800...e così via, fino a quando il problema non assume dimensioni accettabili (altrimenti la linea cadrà inesorabilmente).

Tanto per introdurre alcune sigle, con **V32** si indica un modem operante a 9600 baud che prima di calare a 2400 esegue un tentativo intermedio a 4800; con **V32bis**, invece, si classifica un modem caratterizzato da una velocità massima di 14400 baud che tenterà tutti i rallentamenti intermedi in caso di fallback. Oltre a questi standard ne esistono molti altri: superati, come il **V21** o il **V22**, o più recenti, come il **V42**, che gestisce la compressione dei dati, o il **V42bis**, che assomma la correzione di errore e la compressione dei dati. Arriviamo allora ai recentissimi **VFC** operanti a 28800 baud e al **V34**, che di fatto raggiunge velocità di 33600 baud.

Come abbiamo accennato, il protocollo V42 identifica la capacità di compressione dei dati. I modem moderni sono in grado, ad un livello hardware, di comprimere i dati prima di trasmetterli con un meccanismo simile a quello dei compattatori software come ZIP, ARJ, LZH, ecc. Naturalmente si otterrà una compressione molto più efficace su file non trattati in precedenza da compattatori software. Indicativamente, nel caso di un file di testo non compresso si ottiene, proprio in virtù della compressione hardware operata dal modem, una velocità di trasferimento circa doppia; il V42bis può arrivare fino ad un rapporto di compressione di 4:1.

Per ciò che riguarda invece la cosiddetta *correzione d'errore*, i protocolli disponibili, oltre al V42Bis che indica capacità di compressione e correzione, sono i più antiquati **MNP 1-5** e **MNP 10**. Questi, peraltro inclusi nello standard V42Bis, permettono di correggere errori causati da disturbi sulla linea inviando all'altro modem un segnale con il quale richiedendo la ripetizione della trasmissione dal punto in cui si è verificato l'errore.

A titolo di curiosità facciamo notare che lo standard **MNP 10** (**MNP: Microcom Networking Protocol**) riguarda la correzione d'errore per l'uso di modem con telefoni cellulari.

TIRIAMO LE SOMME

Iniziando questo viaggio nel mondo della telematica abbiamo analizzato i modem dal punto di vista delle loro caratteristiche più importanti e della misura in cui queste incidono sul prezzo finale del prodotto. Caratteristiche che sono individuabili principalmente nella velocità, nei protocolli di correzione d'errore e compressione dei dati supportati, e nell'interfacciamento dell'apparecchio, che può essere interno o esterno, al computer. Non mancate alla prossima puntata!

NON LO TROVATE? PROVATE QUI!

Sappiamo che il momento difficile per Amiga ha reso particolarmente arduo reperire prodotti di qualsiasi genere per il nostro amato computer. Per ovviare parzialmente a questa situazione abbiamo deciso di stilare, senza troppe pretese di completezza, un piccolo elenco dei principali rivenditori di materiale Amiga ancora in attività, onde offrire una guida rapida e sicura per coloro che sono in difficoltà. Di ogni rivenditore forniamo indirizzo e numero telefonico: sarà poi vostra cura andare a verificare se effettivamente l'interessato dispone di ciò che cercate (l'elenco è in ordine alfabetico).

- All in One Computers, Corso Piave 28, 15067 Novi L. (AL), Tel. 0143/321830

- Axxel, Contrà Mure S. Rocco 17, 36100 Vicenza, Tel. 0444-325592

- Cabletronic, Via A. da Prezzate 39/a, 24126 Bergamo, Tel. 035/316807

-C.A.T.M.U., Via G. Di Vittorio 22, 10023 Chieri (TO), Tel. 011/9415237

- Db-Line, V.le Rimembranze 26/c, Biandronno (VA), Tel. 0332/768000

Euro Digital Equipment, Via Dogali 25, 26013 Crema (CR), Tel. 0373/86023

- Hardital, Via G. Cantoni 12, 20144 Milano, Tel. 02/4983457 - 4983462

- H.G.M., Via Pontina Km 27,500, 00040 Pomezia (Roma), Tel. 06/9120994

- Postal Dream, Via Correggio 13, 24068 Seriate (BG), Tel. 035/321706

- Rainbow Computing, Via R. Gestro 10/a, 16129 Genova, Tel. 010/584425

DELUXE PAINT 5:

La Electronic Arts sforna una nuova versione di uno dei più conosciuti programmi di grafica per Amiga: sarà il nuovo nato in grado di riconquistare l'antico primato nella categoria?

di Luca Danelon

Da quando esiste Amiga, esiste anche uno dei programmi più conosciuti, e probabilmente più utilizzati, del parco software dedicato a questo computer: "**Deluxe Paint**". Chi ha acquistato i primi modelli di Amiga non può non ricordare che, tra le pagine del manuale dell'utente, precisamente in quelle dove venivano presentate le ormai note qualità di questo computer, si faceva riferimento alla grafica citando proprio il suddetto programma. Ormai sono passati quasi dieci anni, ma quel nome continua a ripresentarsi periodicamente sulle riviste dedicate all'Amiga e soprattutto sui monitor degli utenti che lo scelgono come strumento ideale sia per il lavoro che per il divertimento.

Naturalmente, per poter rimanere sulla cresta dell'onda per così tanti anni, il programma ha subìto un'evoluzione costante che l'ha portato a passare, da un massimo di 32 colori visualizzabili alle basse risoluzioni, al modo Extra Half Brite (64 colori, di cui solo 32 modificabili dall'utente e 32 generati dal computer partendo da questi ultimi) al modo Hold And Modify (4096 colori, con alcune limitazioni dovute all'hardware) ed infine agli attuali modi resi disponibili dal chip-set AGA (256 colori da una palette di 16 milioni, disponibili in ogni risoluzione).

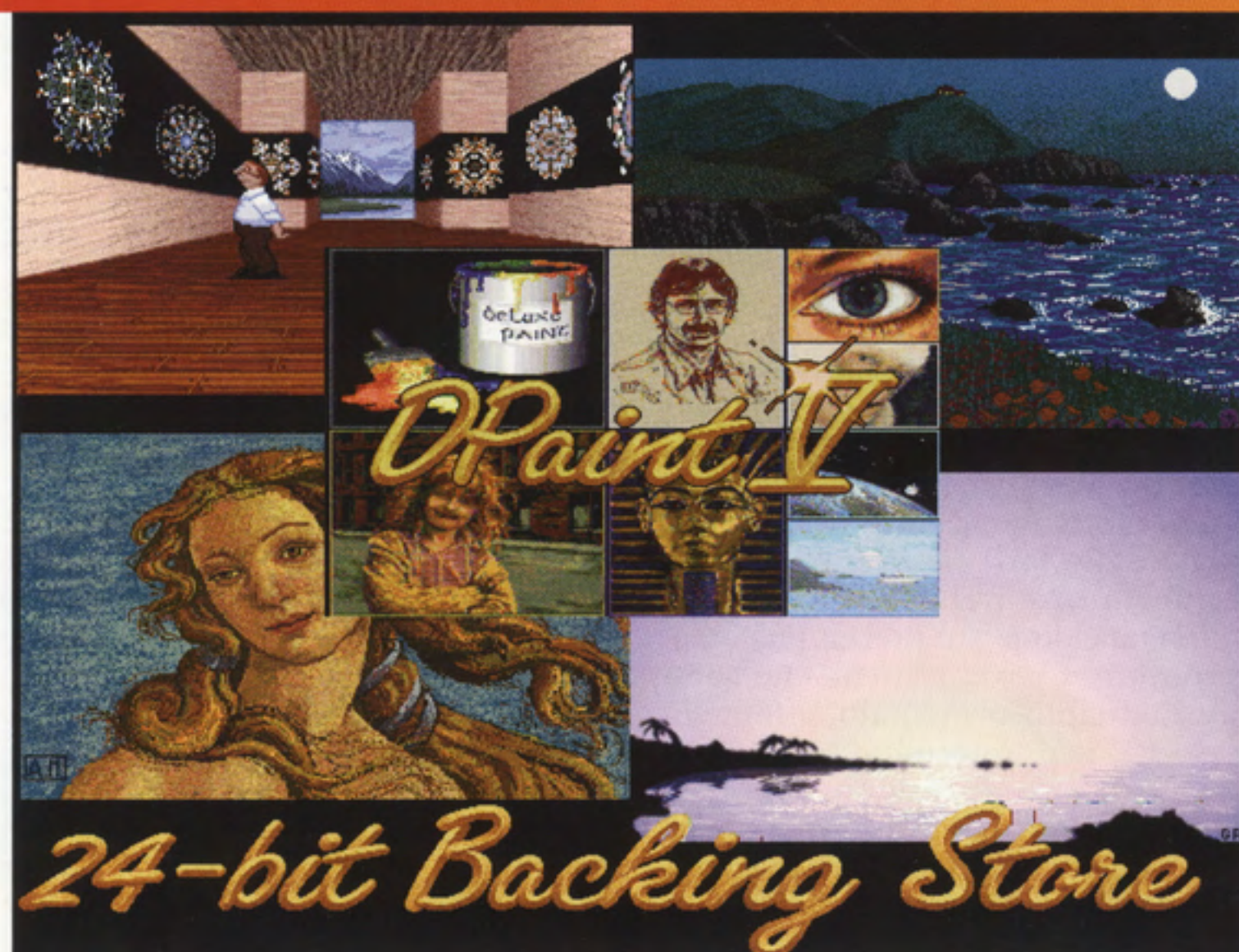
La nuova versione, dopo oltre un anno di sviluppo, presenta molte caratteristiche innovative, tra cui si può citare subito il supporto per le immagini a 24-bit, per l'ARexx, la migliorata gestione delle animazioni, i nuovi modi di disegno Media e Texture...

REQUISITI

Se le caratteristiche sono degne di nota, lo sono anche le richieste in fatto di hardware: infatti, per caricare il programma sono necessari **2 Mb, 2 drive per dischi o un hard disk** e il **Kickstart 2.04 o superiore**. Naturalmente questa configurazione è valida solo per caricare "DPaint"; per poter lavorare seriamente è richiesto un Amiga dotato di **chip-set AGA** (Amiga 1200/4000), almeno **4 MB di memoria, hard disk** (vivamente raccomandato) e, il manuale suggerisce, addirittura **un processore 68040**!

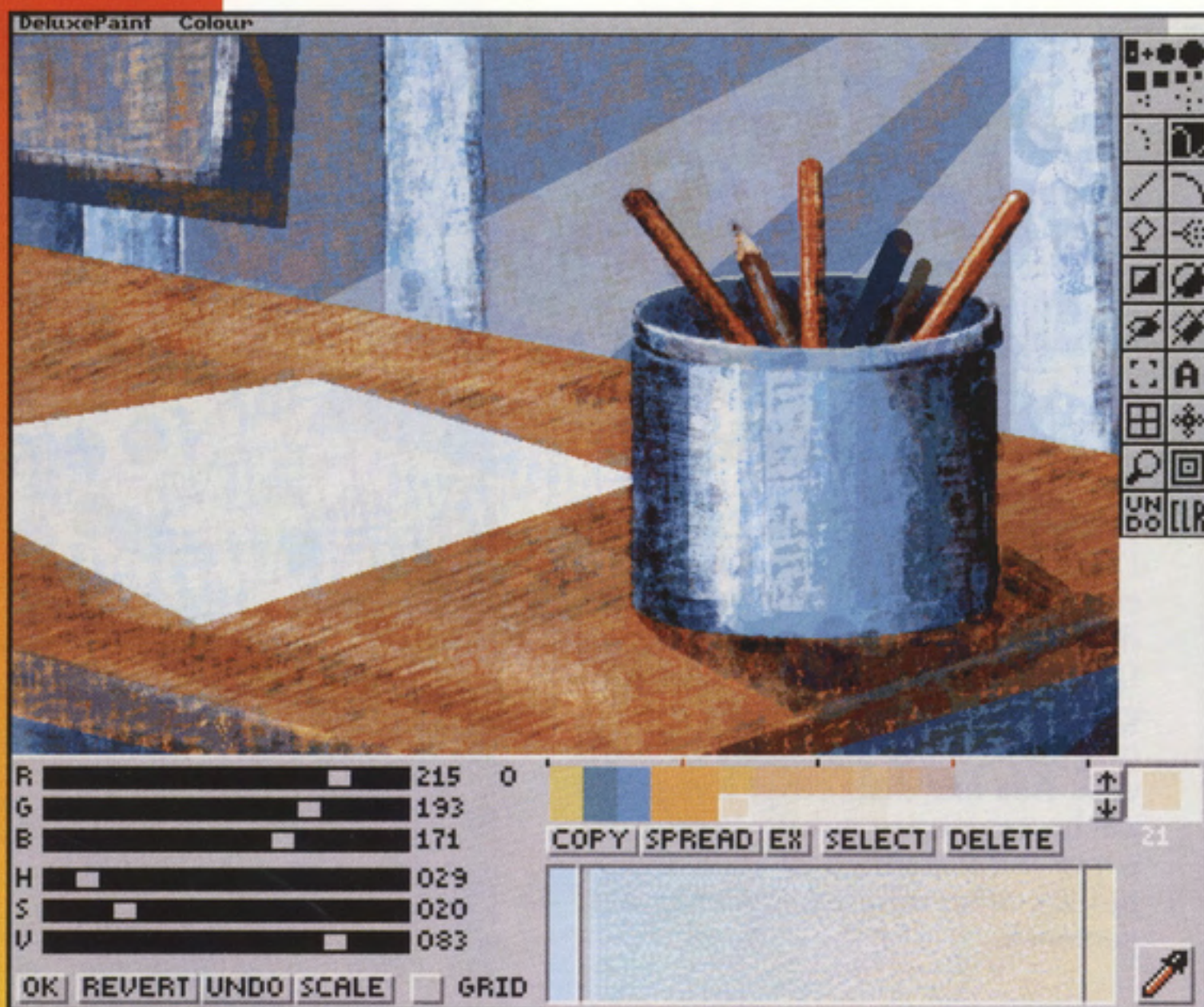
CONFEZIONE

Una bella confezione dominata dall'ormai immancabile immagine di Tutankhamon (divenuta il simbolo del programma) contiene quattro dischi, un ricco manuale di oltre 330 pagine ed un foglio con il numero di registrazione dell'utente.

Il manuale è rilegato a spirale, permettendo così di tenerlo aperto anche durante le sessioni di lavoro al computer, ed è molto esauriente: oltre cento pagine sono dedicate a vari tutorial con il compito di aiutare l'utente ad ambientarsi nel nuovo ambiente di lavoro. I tutorial sono divisi in quattro capitoli ordinati per difficoltà; inoltre, sono tutti studiati per poter essere eseguiti anche da chi

L'ANTAGONISTA

A lato: il requester per la scelta e l'impostazione della palette. Nell'altra pagina: un suggestivo collage in alta risoluzione (640x512 HAM8) ottenuto mediante l'opzione "24-bit Backing Store".

si ritrova con una configurazione di sistema minima. Oltre ad essi, sono presenti due capitoli che guidano l'utente neofita ad un tour degli strumenti disponibili, uno di riferimento per tutte le funzioni presenti e sei appendici, che suggeriscono come sfruttare al meglio la memoria disponibile (di cui il programma è... golosissimo!), come utilizzare l'ARexx, il player di animazioni fornito e la gestione interna a 24-bit (di cui parleremo più avanti), nonchè illustrano il metodo con cui Amiga gestisce gli schermi grafici e presentano una lista di tutte le abbreviazioni disponibili da tastiera.

I quattro dischi contengono il programma principale (con il player di animazioni e due cataloghi per la

localizzazione in francese o in tedesco, oltre allo script di installazione), alcune immagini (molte visualizzabili da tutti gli Amiga, solo due dedicate al chip-set AGA) e animazioni di esempio, texture e media, oltre che numerosi file di esempio per ogni funzione dotata di load/save (il requester Move, lo Stencil, ecc.).

INSTALLAZIONE

L'installazione avviene mediante l'"Installer" Commodore, con la facoltà di scegliere quali parti della dotazione copiare e dove farlo, su floppy-disk (nel qual caso il programma si limita a duplicare i dischi originali) o sul più comodo hard disk. Alla fine dello script è possibile anche registrare subito la propria copia con il numero di serie fornito nella confezione ed i propri dati personali.

PRIME IMPRESSIONI

Al lancio di "DPaint 5" si apre una finestra contenente tutti i modi video disponibili, con una dettagliata spiegazione dei requisiti hardware (soprattutto in fatto di chip-set) e delle loro caratteristiche. Selezionato il modo video ed il numero di colori con cui si desidera lavorare, il programma apre finalmente il familiare schermo nero con la barra dei comandi

Si può già notare in queste prime fasi, soprattutto nel caso si operi con schermi in risoluzioni elevate e con un gran numero di colori, una certa inerzia del programma nel rispondere alle sollecitazioni dell'utente: va notato che il fenomeno è stato riscontrato con un Amiga 4000/030 (!) e non con un semplice Amiga 500. Nonostante questo inizio non troppo promettente, continuiamo l'esplorazione alla ricerca di novità, che non paiono aver minimamente investito la barra dei comandi; chi dunque ha già avuto a che fare con versioni precedenti può subito cominciare a lavorare; per gli altri, l'interfaccia intuitiva non dovrebbe porre problemi particolari.

Le vere novità si celano nei menu: oltre ad essere aumentati di numero (menu Macro ed User), si sono muniti di nuove importanti funzioni, senza contare i miglioramenti apportati a quelle precedenti.

I cambiamenti si notano subito nel menu **Effect**, che ora conta anche le voci **Pressure**, **Media** e **Texture**, e nel menu Prefs per quanto riguarda la gestione delle icone. Anche i requester contenenti le opzioni seguono finalmente lo standard di Intuition e della libreria ASL, così come quello di caricamento delle immagini.

Inoltre, quest'ultimo offre anche la possibilità di richiamare una seconda finestra contenente dati su risoluzione e numero di colori dell'immagine selezionata, ed eventualmente una sua rappresentazione in miniatura.

Le novità nella gestione delle icone, citate precedentemente, riguardano proprio la possibilità di generare, al posto dell'ormai classica icona progetto (che non ha ancora cambiato aspetto, rimanendo invariata dalla prima versione del programma e mantenendo i colori adatti al Workbench 1.3...), una miniatura dell'immagine, poi appunto visualizzabile tramite il requester di cui sopra. Certamente si tratta di un'opzione utile, anche se più

DA SEMPRE FEDELE ALL'AMIGA

"Deluxe Paint" è probabilmente l'unico programma a potersi vantare di una longevità pari a quella del computer per cui è stato scritto: infatti esiste da quando è nato Amiga. Opera di Dan Silva, la prima versione di "DPaint" si impose subito all'attenzione di tutti, non solo degli utenti Amiga, in quanto era il primo programma a sfruttare adeguatamente le capacità del computer in questione (bisogna ricordare che dieci anni fa non esistevano ancora VGA e SuperVGA per PC); in realtà, tuttavia, esso era solo un adattamento di un tool sviluppato all'interno della software house americana Electronic Arts per la preparazione della grafica nei loro giochi. A questa prima versione ne seguì, l'anno dopo (1986), un'altra, che bissò il successo della prima.

Il filo conduttore che portò Dan Silva a sviluppare la terza (e per lui ultima) versione del programma fu l'animazione: con questa sua ultima fatica forniva finalmente a tutti gli utenti di Amiga un pacchetto che presentava, integrate, ottime funzioni di disegno e di animazione.

Le ultime due versioni di "DPaint", basate sempre sul codice di Dan Silva, sono opera di Lee Ozer, Dallas Hodgson e, solo per quest'ultima versione, Chuck Swan. Con la loro prima versione ("Deluxe Paint IV") gli autori introdussero il supporto per il modo HAM (4096 colori su schermo); nello stesso periodo vennero però lanciati sul mercato i nuovi Amiga con chip-set AGA e per questo gli autori svilupparono ulteriormente il programma aggiungendogli il supporto per i nuovi modi grafici, arrivando così alla realizzazione di "Deluxe Paint IV AGA". Dopo oltre un anno di lavoro, è ora arrivata l'ultima fatica del team della Electronic Arts.

Infine, non si può non ricordare anche il tentativo di imporre "Deluxe Paint" nell'ambiente dei PC, fallito in parte per alcune limitazioni del programma, certamente non all'altezza della sua controparte per Amiga sia sotto il profilo della facilità d'uso che della velocità, ma soprattutto per lo strapotere di ben più quotati concorrenti.

tempestivamente implementata da altri programmi, come "Personal Paint" della Cloanto.

24 BIT BACKING STORE

Questo termine identifica un'altra importante novità: il programma infatti, tramite l'attivazione di questa opzione, mantiene memorizzate separatamente le palette di ogni immagine, brush o animbrush caricati, e "tenta" di approssimarle al meglio con i colori disponibili sullo schermo aperto dall'utente; ciò si rivela particolarmente utile, ad esempio, per accomunare più immagini su un'unica pagina.

Il manuale consiglia di utilizzare questa opzione con schermi HAM, che permettono palette più estese; inoltre, sempre il manuale avverte che questa opzione è piuttosto avida di memoria, e consiglia quindi di utilizzarla solo ai possessori di macchine dotate di più di 4 MB, anche se prove pratiche (il caricamento di alcune immagini in risoluzione 320x200 su uno schermo ad alta risoluzione in HAM8) hanno dimostrato che la RAM necessaria per uno sfruttamento intensivo di questa funzione è ben di più.

Dalle verifiche effettuate (in HAM8, cioè con oltre 262 mila colori), non si può che rimanere stupiti per la facilità con cui DPaint approssima le palette caricate: anche

caricando come brush diverse immagini con palette completamente differenti si ottengono degli ottimi risultati.

MEDIA E TEXTURE

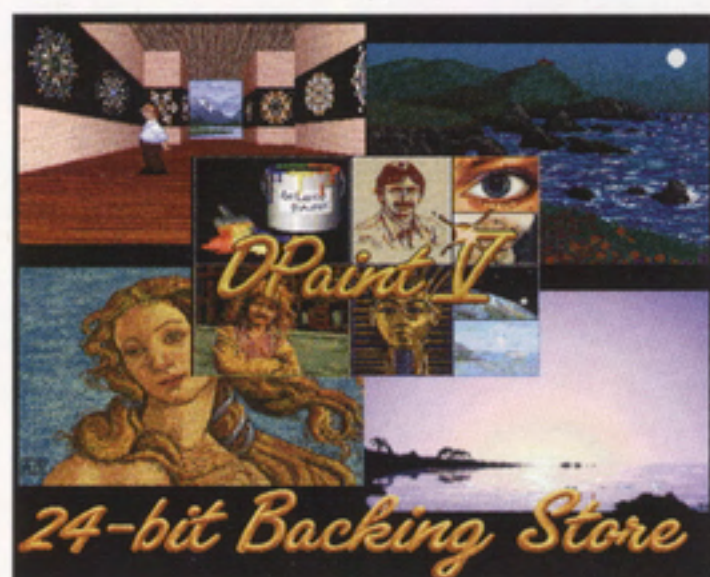
Come già preannunciato, altre due innovazioni sono rappresentate dai nuovi effetti **Media** e **Texture** introdotti tra quelli disponibili.

Il primo ha il compito di simulare l'impiego di particolari strumenti per il disegno; in pratica, è possibile caricare, tra le librerie fornite, uno strumento che verrà utilizzato in tutti i modi di disegno: selezionando ad esempio "chalk" (gessetto), sarà possibile disegnare su schermo con gli stessi risultati che si otterrebbero con i gessetti su una lavagna.

Texture simula invece particolari tessuti o materiali: legno, carta, e tutti gli altri forniti con il programma. L'abbinamento di questa funzione con i migliorati effetti **Gradient** e **Translucency** porta poi a risultati veramente eccezionali: per una conferma, si osservi l'immagine della mappa della Terra per rendersi conto di come queste funzioni e l'impiego dello **Stencil** (che serve a mascherare particolari colori onde evitare di modificarli) possano condurre, con poco sforzo, a risultati veramente d'effetto.

AREXX

I menu **Macro** e **User**, citati precedentemente, sono stati aggiunti per sfruttare la possibilità di interfacciare "DPaint" con qualunque altro programma che possa comunicare tramite ARexx e/o per utilizzare questo potente, e molte volte snobbato, linguaggio per automatizzare procedure che richiederebbero invece la costante azione dell'utente.

Macro si occupa della registrazione, del caricamento e della memorizzazione delle omonime macro: una serie di azioni compiute all'interno del programma potrà essere così ripetuta autonomamente dal programma stesso. Questa è una delle caratteristiche forse più significative di questa nuova versione del programma, anche se il manuale non le rende giustizia in quanto le dedica solo poche pagine ed alcuni semplici esempi, tra i quali il più simpatico è forse quello che insegna

DELUXE PAINT 5 VS PERSONAL PAINT 6.1

Come avrete notato, "Personal Paint" compare spesso nel corso della recensione come termine di paragone: chi scrive ha avuto infatti il piacere di utilizzare per parecchio tempo entrambi i programmi, anche nelle loro versioni precedenti, e quindi di scoprirne vizi e virtù.

Per la creazione di un'immagine, entrambi i concorrenti si rivelano validi: offrono infatti versatili tool di disegno dotati di molte opzioni. Nondimeno, tutti e due fanno sfoggio anche di peculiarità non implementate dall'avversario: la prospettiva, l'utilizzo di "Texture" e "Media" ed il supporto di immagini a 24-bit per "DPaint", mentre "PPaint" si difende con gli effetti di image-processing, con le ottime routine di riduzione ed adattamento del colore (finora assenti in qualunque altro programma grafico) e con la possibilità di avere definiti nove pennelli contemporaneamente e due ambienti di lavoro totalmente distinti, oltre al supporto di molti formati grafici (può tra l'altro utilizzare i DataTypes del sistema operativo).

Nell'ambito dell'animazione, "DPaint" eccelle nella costruzione vera e propria della sequenza: con le potenti funzioni "Move" e "Camera Move" (introdotta con quest'ultima versione) è possibile creare in pochi minuti effetti di scorrimento, ad esempio titolazioni, anche in prospettiva (grazie all'omonima funzione disponibile), oltre ad avere la possibilità di utilizzare pennelli animati (Animbrush).

Al contrario, invece, "PPaint" si configura come uno strumento adatto alla modificazione di un'animazione, grazie alla visione globale della stessa offerta dallo StoryBoard e alla facilità con cui è possibile variare le temporizzazioni dei frame e le loro palette; inoltre, tramite i numerosi formati supportati (ANIM 5/7/8/5+7), è possibile memorizzare l'animazione secondo le proprie esigenze di velocità di riproduzione e di compressione dei dati.

Non è quindi indifferente acquistare l'uno o l'altro pacchetto e per questo occorre tener conto, in ultima analisi, delle necessità dell'utente: se si è però intenzionati a lavorare professionalmente nel mondo della grafica, non si può che consigliare l'acquisto di entrambi i programmi, che si completano a vicenda dando vita ad una proficua collaborazione.

come apporre la propria firma ai disegni realizzati: dopo aver attivato la registrazione della macro basta disegnare la propria firma, fermando poi la registrazione. In questo modo, ogni volta che si selezionerà tale macro, che può essere memorizzata in una delle dieci voci del menu User, il programma provvederà a disegnare la firma sullo schermo.

A differenza delle poche pagine dedicate alle macroistruzioni, ve ne sono oltre cinquanta che descrivono i comandi interni ARexx disponibili.

ANIMAZIONI

Anche in questo settore "DPaint" torna a competere con gli altri programmi di grafica: è ora finalmente possibile assemblare animazioni con palette e temporizzazioni diverse per ogni frame. Certamente il metodo utilizzato per modificare questi parametri non è ancora dei più intuitivi e facili da usare, e quindi non si pone ai livelli di concorrenti quali "Personal Paint", che sfrutta un'interfaccia più immediata ed efficace grazie allo *Storyboard*.

E' inoltre possibile utilizzare un nuovo requester, denominato **Camera Move**, che si affianca al potente comando **Move**, dedicato al tracciamento automatico del movimento di un oggetto, ed ha il compito di simulare il movimento della telecamera che idealmente inquadra la scena: si rivela utile soprattutto per creare background scorrevoli o zoom d'effetto.

Va comunque sottolineato che "DPaint" offre all'utente molte altre utili caratteristiche, quali la **Light-Table**, adottata, senza successo, solo da pochi altri pacchetti di grafica ("Disney Animation Studio" su tutti), o la gestione di brush animati.

STAMPA

Anche per la stampa sono state introdotte alcune novità: è ora possibile stampare intere animazioni, grazie al metodo denominato **Story-Board** che consente di stampare più fotogrammi, di dimensione definibile dall'utente, su un'unica pagina.

Coloro che invece si aspettavano il supporto per la stampa a 24-bit devono purtroppo disilludersi, poiché "DPaint" si limita a sfruttare, come nelle versioni precedenti, i driver di stampa forniti con il sistema operativo, con un conseguente modesto controllo sulle caratteristiche della pagina da stampare.

LIMITI

Dopo questa carrellata sulle novità e sulle migliorìe introdotte, vale la pena soffermarsi anche sulle mancanze e sui difetti del programma.

Una prima critica può essere mossa riguardo al mancato supporto di altri formati grafici oltre al classico **IFF**. Certamente quest'ultimo assicura la piena compatibilità con tutti i programmi per Amiga, a scapito però di una forse più importante (soprattutto per chi lavora professionalmente) portabilità da e verso altre piattaforme, che poteva essere ottenuta con i formati **TIFF**, **GIF**, **JPEG**, **BMP** e **PCX** (solo per citare i più importanti). Questo è una grossa pecca del programma, che costringe molte volte l'utente a scegliere un altro editor grafico anche solo per importare ed esportare immagini nei citati formati grafici.

Della migliorabilità della gestione delle animazioni abbiamo già parlato, mentre non abbiamo ancora menzionato l'impossibilità di gestire due schermi a risoluzioni differenti; a parziale consolazione osserviamo che ora **Swap Page** può finalmente avere una palette differente da quella dell'altra pagina.

Il fatto poi che le icone generate siano ancora quelle delle prime versioni del programma, e quindi con i colori dei primi Kickstart (1.2/1.3), non è ammissibile per un programma dedicato ai soli possessori di Kickstart 2.04 o superiore.

CONCLUSIONI

"Deluxe Paint 5" introduce certamente un nutrito numero di miglioramenti: il problema è che però molti di essi hanno il solo scopo di fargli colmare il gap tecnologico che si era formato nei confronti degli altri programmi di grafica, i quali avevano sfruttato il lungo periodo di tempo che la Electronic Arts si era concessa per realizzare questa versione per proporsi come ideali sostituti.

Il lavoro compiuto dai programmatori per migliorare il prodotto è visibile (24-bit backing store, Texture e Media, porta ARexx, ecc.), ma lo sono anche i difetti riscontrati che, anche se molte volte rappresentano solo dei peccati veniali, possono irritare l'utente che, dopo aver speso una cifra più che doppia rispetto ad altri programmi (anche se comunque molto inferiore a quella di pacchetti per altre piattaforme), si aspetta un pacchetto veramente professionale.

A parte queste lamentele, che comunque possono interessare poco l'utente non troppo esigente, "Deluxe Paint 5" merita sicuramente una promozione, grazie anche alla buona dotazione fornita dalla software house americana sotto forma di manuale, tutorial e art-disk.

I RISULTATI DEL NOSTRO TEST

PRODOTTO:
Deluxe Paint 5

PRODUTTORE:
Electronic Arts, P.O. Box 7578, San Mateo, CA 94403-7578

DISTRIBUTORE:
Axxel, Contrà Mure S. Rocco 17, 36100 Vicenza

PREZZO:
Lire 325.000

DOTAZIONE/MANUALI	**92%**
PRESTAZIONI	**85%**
AFFIDABILITA'	**90%**
FACILITA' D'IMPIEGO	**88%**
PRESTAZIONI/PREZZO	**82%**

REQUISITI H/S:
Amiga con 2 Mb di Ram, Kickstart 2.04 o superiore, due floppy drive o HD (consigliato chip-set AGA, 4 MB di RAM, HD e CPU 68040).

PREGI:
Gli effetti "Texture" e "Media"; l'opzione "Camera Move"; il supporto dei 24-bit di colore; la facilità d'uso; l'ottimo manuale.

DIFETTI:
Il mancato supporto di molti formati grafici; la lentezza generale del programma; il prezzo non competitivo.

GLOBALE 84%

Amiga Art Gallery

Nell'Art Gallery di questo numero ospitiamo tutti autori già pubblicati in passato. Le opere giunte sono di elevata qualità, non abbiamo da lamentarci in proposito, però vorremmo incoraggiare a spedirci le immagini soprattutto coloro che non lo hanno ancora fatto. Questo permetterebbe alla rubrica di arricchirsi di nuovi stili di disegno, guadagnando in varietà e quindi in interesse per i lettori. Lanciato questo appello a dar sfogo al vostro senso dell'esibizionismo, passiamo al commento delle immagini.

Di Francesco Tomei di Conversano (BA) sapete già praticamente tutto, essendo uno dei più assidui collaboratori di questa rubrica, quindi ci limitiamo a commentare le sue opere nelle apposite didascalie.

Lo stesso vale per Guido Donzellotti di Firenze, il cui pensiero artistico ha avuto abbondante spazio nel numero 56 della rivista, in queste stesse pagine. Ad ogni modo, ci scusiamo con lui per aver scritto scorrettamente il suo nome (mancava una elle),anche se non è stata del tutto colpa nostra: nella lettera che ci ha inviato lo ha scritto anch'egli nel modo errato rilevato.

Continuiamo quindi con "Onip", alias Giuseppe Stella di Foggia, il quale trova piacevole disegnare col proprio Amiga anche con la calura estiva, che ringraziamo per due

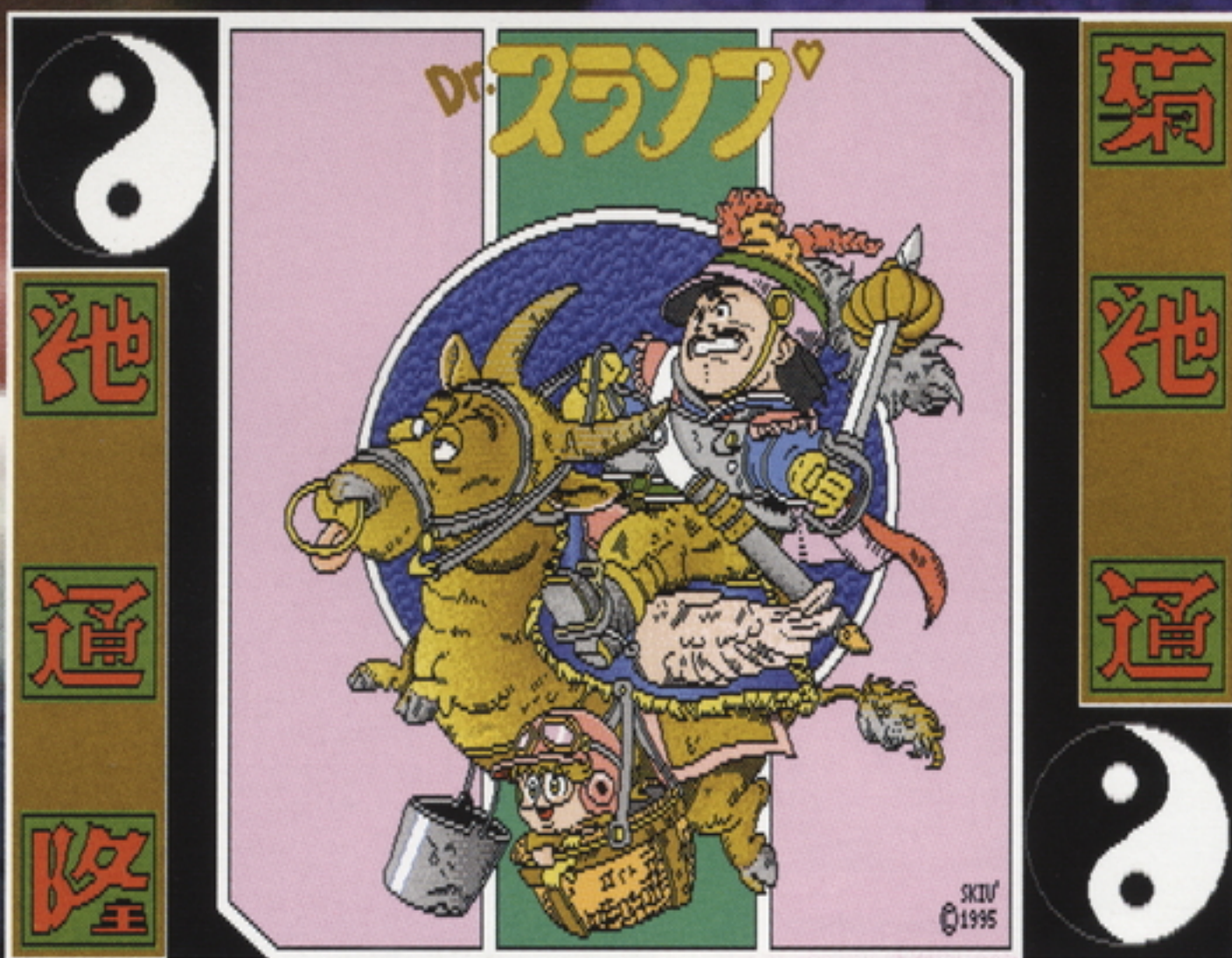
Due disegni di Francesco Tomei. Il primo, in alto, porta il titolo di "Mystical", mentre a lato abbiamo "Ombre cinesi". L'ombra proiettata sul marmo, se realizzata in fase di rendering e non mediante successivo ritocco con un pacchetto di grafica bidimensionale, non deve essere stata facile da ottenere, e siamo sicuri che l'autore abbia dovuto compiere non poche prove prima di essere soddisfatto del risultato.

motivi: per l'assiduità con cui alimenta con sue opere queste pagine e per gli auguri che ci rivolge.

Ed ora è il momento di parlare di un graditissimo ritorno, quello di Francesco Schiumerini di Cosenza. Apparso la prima e unica volta sul numero 55 della rivista, si è subito fatto notare da tutta la redazione per la superba qualità delle sue immagini bidimensionali; avevamo incitato l'autore ad inviarci altre sue realizzazioni ed ora sono finalmente arrivate.

Nella lunga lettera allegata Francesco ci rivela molte cose di sè e del suo stile di lavoro. Egli ha 25 anni ed è diplomato in informatica presso l'istituto tecnico industriale di Cosenza. Ha avuto, come tante altre persone, i primi contatti con un computer grazie al Commodore 64, realizzando subito dopo disegni per un suo amico programmatore di giochi. La sua esperienza è poi ulteriormente maturata lavorando come grafico presso alcune televisioni private della sua città. Ama molto i manga giapponesi, fonte d'ispirazione di molti suoi disegni, ma non esclude di impegnarsi su soggetti di altro tipo in futuro.

Afferma anche di voler partecipare ad una prossima edizione del Bit Movie, verosimilmente nella sezione "Still Image 2D". Conoscendo noi la qualità media delle opere iscritte al concorso in questa sezione ogni anno, avremmo alcuni consigli da darti per garantirti più possibilità nei confronti degli altri concorrenti. Innanzitutto

"Robot scultore" di Giuseppe Stella, realizzata in risoluzione 736x566 a 24 bit con il fido "DCTV-Paint". "Onip" è riuscito a dare così bene il senso della profondità all'immagine che sembra quasi sia stata renderizzata con un pacchetto 3D. E' probabilmente il lavoro più ispirato pervenutoci sino ad oggi da Giuseppe che, opera dopo opera, affina sempre di più il suo originale stile.

*A lato, "Soldato" di Francesco Schiumerini, realizzato in risoluzione 640x256 a 32 colori nell'arco di sei giorni di lavoro.
A questo proposito, l'autore ci ha inviato anche due disegni preparatori dell'opera finale, riportati sotto, abbozzati nei primi due giorni di lavoro, per mostrarci il suo metodo di lavoro; essi ci confermano, ancora una volta, che le capacità di tratteggio dell'autore sono ben al di sopra del comune.*

"Tennis estremo" di Guido Donzellotti (l'avremo finalmente scritto giusto il nome?). Ok, Guido, ci sai fare, perchè allora non ce ne spedisci altre di immagini e metti in pace la tua coscienza di collaboratore a questa rubrica?

"Juggler" di Francesco Tomei. L'immagine è di 736x566 punti a 24 bit di risoluzione del colore. I modelli utilizzati ricordano quelli che andavano di moda tanto tempo fa, quando i rendermen amighisti muovevano i primi passi nell'universo 3D con programmi come "Sculpt 3D".

dovresti deciderti a lavorare con palette a 24 bit; usi molto bene i colori, non c'è dubbio, ma le palette composte da 32 a 256 tonalità che usi di solito sono poche per competere con le altre opere in concorso: le tue immagini partirebbero con un evidentissimo handicap tecnico. Inoltre, essere veramente bravi a mano libera, come nel tuo caso, può non essere sufficiente per distinguersi: dovresti interessarti perlomeno anche all'elaborazione digitale di effetti particolari. Basta sfogliare anche colo rapidamente il catalogo del Bit Movie per accorgersi che le opere meglio piazzate non sono quelle che denotano solo un'elevata tecnica di disegno a mano libera (ci riferiamo sempre alla sezione 2D, ovviamente), ma soprattutto quelle che comunicano istantaneamente un messaggio ben preciso, sia esso di suggestione, di divertimento, di tensione...tutte sensazioni che possono essere accentuate da una accorta elaborazione del disegno originale mediante un sapiente (e non ridondante o all'insegna del "di tutto un po'", bada bene) impiego di effetti di luce, di colore e così via, teso a valorizzare il messaggio dell'opera. Insomma, i tuoi disegni sono veramente ottimi, ma forse troppo semplici per intimorire i vetereani del festival di Riccione: il tratto è ottimo, sicuramente il tuo punto forte, ma il colore e gli effetti visivi sono da studiare con più attenzione perchè, ti garantiamo, a vincere non è mai l'immagine tecnicamente migliore

"Motociclista" di Francesco Schiumerini ("Skiù" per gli amici) ha richiesto cinque giorni per essere portato a termine. La risoluzione è di 640x256 punti e i colori sono 32. Non a livello di "Soldato" o "Music machine", ma sempre un lavoro eccellente.

Ecco alcune clip-art monocromatiche realizzate da Francesco Schiumerini, in risoluzione 640x512. Le pubblichiamo ad ulteriore testimonianza della bravura di Francesco.

quanto quella che sa meglio valorizzare la propria idea di base.

Prova, per i futuri disegni che speriamo ci manderai ancora, qualche tecnica di elaborazione dell'immagine, magari prendendo spunto proprio dal catalogo del Bit Movie. Ciò non vuol dire che devi abbandonare il tuo stile, anzi, esso ti ha permesso di importi subito alla nostra attenzione come, crediamo, a quella di molti altri, ma un concorso internazionale quale il BitMovie, dotato tra le altre cose di una giuria specializzata, richiede un pò più di ricercatezza e, in un certo senso, di furbizia nel presentare i propri lavori. Questo è quanto pensiamo qui in redazione, magari non è così e avrai subito fortuna senza dover utilizzare i nostri consigli. Nel dubbio, siamo anche disponibili per ulteriori chiarimenti.

Chiudiamo il discorso BitMovie per aggiungere ancora qualche nota su Francesco: i disegni che ci ha inviato questa volta gli hanno posto delle difficoltà maggiori rispetto al passato, anche perchè ritiene che l'algoritmo di antialiasing di "Deluxe Paint AGA" non sia di buona qualità, quindi esegue l'operazione interamente a mano!

Questo mese l'abbonamento alla rivista viene vinto da Giuseppe Stella e non potrebbe essere altrimenti, visto che tutti gli altri autori lo hanno già vinto! Rinnoviamo allora l'invito a tutti i nostri lettori: partecipate e potrete vincere un abbonamento alla rivista!

Inviate le vostre realizzazioni (originali, mi raccomando) ad AmigaByte Art Gallery, C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. L'autore delle immagini giudicate più interessanti dalla redazione verrà premiato con un abbonamento ad AmigaByte. Tutto il materiale deve essere inviato su supporto magnetico o per via telematica (niente stampe o fotografie!). I dischetti non verranno restituiti, indipendentemente dal fatto che le immagini vengano pubblicate o meno. Se disponete di un modem, potete inviare i vostri disegni collegandovi a BBS2000, il Bullettin Board System di AmigaByte (Tel. 02/78.11.47 oppure 02/78.11.49) ed uploadandoli nell'apposita area "Amiga Art Gallery".

Cercate di corredare le vostre immagini di documentazione che ne descriva la genesi artistica ed i dettagli della realizzazione tecnica: il software e l'hardware utilizzati, il tempo e le modalità di rendering e qualsiasi commento riteniate possa essere di interesse per i lettori.

"Music Machine" di Francesco Schiumerini. Il formato è quello standard per Francesco (640x256 pixel di risoluzione e 32 colori), il quale ci tiene a far notare che in quest'immagine ha inseguito la cura dei particolare più che in qualsiasi altra inviataci.

"Trackland" di Francesco Tomei. Realizzata in risoluzione 736x566, l'immagine, pur nella semplicità dell'idea, risesce a suggestionare lo spettatore grazie all'attento gioco di luci allestito.

AMIGA GLAMOUR

Appetitose ed invitanti, selvagge e conturbanti, le immagini e le animazioni più glamour da gustare sul tuo Amiga nei momenti più privati. Tutte stuzzicanti, le ragazze più piccanti e disinibite del mondo si offrono solo per i tuoi occhi, nel segreto del tuo monitor.
Richiede un mega di memoria.
Tre dischetti (lire 30.000)

HARD AMIGA

Tutto quello che hai sempri voluto vedere sul tuo computer ma non osavi nemmeno pensare che esistesse!
Animazioni clamorose, immagini shock, videogame mozzafiato, tutto rigorosamente vietato ai minori.
L'erotismo a portata di mouse più intrigante che c'è.
Tre dischetti (lire 30.000)

Le tentazioni di Amiga

solo per adulti

vietato ai minori

AMI PORNO SHOCK

Le immagini più hard mai viste sul tuo Amiga ed un'animazione che metterà a dura prova il tuo joystick!
Due dischetti (lire 25.000)

PORNO FILM

Julie, Bridget e Stacy sono le protagoniste di due animazioni e di un favoloso slideshow con definizione e dettagli che stupiscono.
Un dischetto (lire 10.000)

AMIGA EXTASY

Una nuova raccolta di videogame ed animazioni "no comment" per la tua soft-teca hardcore. Un modo diverso di far fondere il joystick.
Compatibile solo con Amiga 500.
Tre dischetti (lire 30.000)

JASMINE

Le inconfessabili virtù di Jasmine in un super videogame interattivo originale ed inedito!
Un dischetto (lire 15.000)

Per ricevere i dischetti basta inviare vaglia postale ordinario intestato ad AmigaByte,
C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano.
Specifica sul vaglia stesso i nomi dei dischi desiderati, il tuo nome ed il tuo indirizzo completo in stampatello.
Per un recapito più rapido aggiungi lire 3.000 all'importo totale e chiedi spedizione espresso.

a cura di Marco Fornier

FEARS

Il nome Frederic Heintz potrà anche non destare alcun interesse in voi, ma se le prossime versioni di "Fears" saranno all'altezza di questa il sopracitato potrà passare alla storia come colui che ha salvato capra e cavoli riuscendo a tirar fuori un clone di "Doom" su Amiga. Da quando infatti il gioco dallo stile "sei in un labirinto e devi sparare a qualsiasi cosa vedi" ha cominciato ad impazzare sulla scena DOS, tirando la volata alle vendite delle relative macchine, decine di programmatori su Amiga hanno cercato di produrre qualcosa di simile anche per la loro beneamata macchina, con risultati tuttavia abbastanza deludenti, anche a causa della diversa gestione della su Amiga. Fino a qualche mese fa

"Death Mask" era il miglior prodotto disponibile, pur essendo notevolmente limitato e carente nelle possibilità di movimento (le quattro direzioni cardinali in due dimensioni); ora invece è arrivato questo "Fears" e, in attesa del tanto declamato "Alien Breed 3D", dobbiamo proprio dire che è quanto di più simile a "Doom" ci sia sul mercato. Si può scegliere tra un'area di gioco piccola, veloce ma sinceramente claustrofobica, e una di dimensioni notevolmente maggiori che ha però l'ovvio difetto di una maggior lentezza sulle macchine non pompate. Il controllo avviene tramite i quattro tasti cursore e due ulteriori per la rotazione, oltre al tasto di fuoco. Premendo M si può invece beneficiare di un'ottima funzione automappante, indispensabile in certe situazioni. D'accordo, dieci

livelli sono ancora pochi e i nemici necessitano di un make-up per aumentarne la varietà, ma come primo prodotto è sicuramente il più valido "Doom-clone" in circolazione su Amiga. Speriamo ora di vedere il tanto atteso "Alien Breed 3D".

PLAYER MANAGER 2

Alcuni anni fa, prima che nomi come "Saturn" o "Playstation" facessero capolino dalla terra del sol levante, c'era un computer che riusciva a ridicolizzare le migliori console: il nostro caro Amiga. Uno dei motivi del suo successo in campo ludico fu la disponibilità di un gioco, mancante sulle altre piattaforme, che attirava centinaia di ragazzini alle fiere: stiamo parlando di "Kick Off" della Anco.
Quest'ultimo, realizzato da un fantomatico Dino Dini, rappresentava lo stato dell'arte per le simulzaioni calcistiche.
Non contenta del successo ottenuto con esso e con il suo seguito, la Anco decise di realizzare ancora un'evoluzione del gioco che racchiudesse tutti i pregi dei precedenti ed eliminasse tutti i difetti riconosciuti. Ne risultò una piccola gemma, "Player manager": un motore di gioco migliorato, la grafica inconfondibile e l'accuratezza della simulazione ne facevano l'intrattenimento ideale per quanti erano stanchi di giocare solamente e desideravano "qualcosa di più".
Finalmente la casa inglese ci ripropone questo seguito: il gioco arriva su tre dischetti non installabili su hard disk e, dopo il caricamento, ci presenta il menu principale, dal quale è possibile decidere di intraprendere una nuova carriera, di continuarne una o di lanciare una demo.
Le differenze rispetto al passato si fanno notare: tutto è più rifinito e più curato nei dettagli.
L'elevatissimo numero di opzioni presenti permette di controllare ogni variabile legata al ruolo del "giocatore-allenatore" (il "player manager" del titolo); rispetto ai suoi predecessori introduce anche le coppe europee con relativo calcio mercato internazionale.
Senza dubbio dal punto di vista della profondità di gioco è la miglior simulazione calcistico-

manageriale apparsa per Amiga e quindi la migliore su qualsiasi piattaforma; il suo unico difetto, a parte il caricamento da floppy, consiste nei suoi momenti giocabili, caratterizzati da un motore di gioco preso pari pari da "Kick Off 3": e qui

ALIEN BREED 3D

Calmi, non è ancora uscito! Questo è solo una demo circolata sulle reti telematiche, ma volevamo ugualmente permettervi di vedere alcune schermate di quello che sarà "Doom" per Amiga ("Breathless" permettendo). La giocabilità è buona e l'atmosfera c'è: aspettando l'uscita definitiva (si parla di fine ottobre) gustiamoci queste immagini.

la mancanza del mitico Dino Dini si fa sentire. Non aspettatevi dunque una fluidità paragonabile a quella di "Kick Off": le sequenze di gioco sono realizzate bene (su un PC verrebbero addirittura osannate), ma manca loro quel qualcosa che aveva fatto del primo "Player Manager" un classico. Nonostante ciò è vivamente consigliato a tutti gli amanti del genere, in quanto migliore simulazione di questo tipo esistente.

GLOOM

Deve essere proprio il periodo dei cloni di "Doom": da maggio ne sono arrivati in redazione ben quattro, e si aspetta per Natale il tanto sospirato "Breathless" dell'italiano Alberto Longo che dovrebbe essere quanto di più simile all'originale della "ID Software" presente su Amiga.
Il gioco in esame, a dire il vero, si ispira più a "Wolfenstein 3D" che a "Doom": ci troviamo in un labirinto senza scale o ascensori e girovaghiamo alla ricerca dell'uscita massacrando chiunque ci venga incontro, nella fattispecie soldati (facilissimi da eliminare), skinhead (più tosti ma egualmente stupidi nei movimenti) e mostri vari, duri da abbattere ma privi di una qualsiasi strategia, oltre a quella di correrci incontro per essere triturati. La grafica è rozza e semplicistica, ma efficace per il tipo di gioco a cui "Gloom" può essere ricondotto: uno sparatutto con vista in prima persona e un po' di 3D, il tutto compresso in due dischi installabili anche su hard disk.
Il gioco ha in verità delle trovate interessanti: è possibile giocare in due contemporaneamente e, volendo, anche uno contro l'altro; in più si possono collegare due Amiga tramite interfaccia seriale per scontri in rete. Bello anche l'effetto di esplosione dei corpi dei nemici uccisi.
Il pregio di "Gloom" è senza dubbio la velocità: con un semplice Amiga 1200 a tutto schermo e al massimo della risoluzione (che però rimane bassina) non si hanno rallentamenti di alcun tipo. Il gioco è però troppo facile, in quanto i nemici sembrano privi di una qualsiasi intelligenza e cattiveria; l'opzione "Uno contro l'altro" è poi rovinata da un'area di gioco ridicola. Siamo così ancora lontani dalla profondità strategica (tralasciando l'accuratezza grafica)

del gioco della "ID Software": l'intelligenza dei nemici, la grafica decisamente scarsa con pixel grossi come icone del Workbench e l'assenza di scale e ascensori fanno di "Gloom" solo un ennesimo aspirante ad un trono che rimane tuttora vacante.

FIFA SOCCER

La "Electronic Arts", vecchia conoscenza del panorama software di Amiga, dopo alcuni anni di asenza si rifà viva sia in ambito professionale che in quello ludico: nel primo con l'ormai famoso "Deluxe Paint V", nel secondo con un gioco che ha venduto moltissimo su tutte le altre piattaforme, "FIFA International Soccer". Si tratta di un calcio in 3D isometrico: l'idea non è nuova ma l'implementazione è migliore di tutti i tentativi precedenti.
All'inizio è necessaria un po' di pratica per capire in che direzione

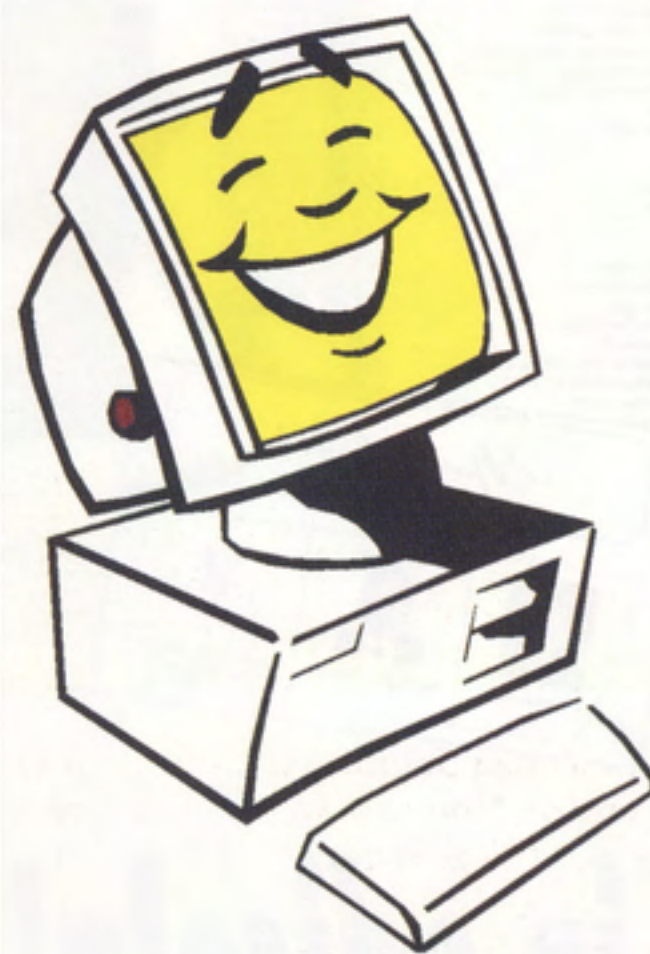
muoversi con il joystick, e fare questo evitando gli assatanati giocatori della squadra avversaria non è certo cosa facile.
La grafica è abbastanza curata, anche se si ha l'impressione che il gioco sia stato convertito dalla versione PC, senza aver sfruttato le superiori capacità grafiche di Amiga. Proprio per questo il paragone con i suoi concorrenti è impari: senza andare a scomodare l'eccelso "Sensible World of Soccer", anche il confronto con "The Goal" o con l'ormai vetusto "Kick Off 2" non lascia scampo a questo gioco, sia dal punto di vista della giocabilità che da quello strategico, praticamente nullo in "FIFA". La sua fortuna su altre piattaforme è dovuta alla pressoché totale assenza di valide alternative, ma su Amiga la "Visual Sciences" (la casa che si è occupata della conversione) doveva impegnarsi maggiormente sulla sostanza piuttosto che lavorare su fronzoli inutili quali le pubblicità

che appaiono dopo aver segnato un goal. In definitiva un'occasione sprecata per la "Electronic Arts", speriamo che in futuro torni agli standard di quando lavorava su Amiga a tempo pieno.

CYTADELA

Chi sono Pawel Matusz, Artur Bardowski, Artur Opala e Radoslaw Czeczotka? Probabilmente non lo sapete, e a dire il vero nemmeno noi lo sapevamo prima che ci capitasse tra le mani "Cytadela". Questo gruppo di programmatori, che prende il nome di "Arrakis Software" (è chiaro il riferimento a "Dune"!), ha creato un ennesimo clone di "Doom". I cinque dischi (non installabili su hard disk) fanno davvero impressione se pensiamo al singolo di "Fears" o ai due di "Gloom": a giudicare dalla sua mole il gioco promette bene.
Dopo una lunghissima presentazione (saltabile), non sconvolgente dal punto di vista grafico ma sicuramente capace di creare la giusta atmosfera per un gioco del genere, arriviamo al menu principale: da qui è possibile selezionare il livello di difficoltà, la dimensione della finestra di gioco,

il livello di dettaglio della grafica, le opzioni di caricamento e quelle di allenamento.
Iniziamo a giocare e ci stupisce subito una cosa: questo gioco trasuda atmosfera e infonde la stessa sensazione di pericolo incombente già percepita in "Fears", dove però tutto veniva vanificato dall'eccessiva abilità dei nemici e dai comandi non sempre precisi.
La "Cytadela" era un laboratorio utilizzato per fare esperimenti biologici su cavie umane vive (i galeotti del vicino carcere!), e quindi troviamo ovunque corpi straziati, teste e arti mozzati oltre a sangue, tantissimo sangue. E, dato che questo laboratorio è stato infestato dagli alieni, ovviamente sentiremo le loro urla selvagge, alla ricerca di una preda: è chiaro che si è cercato di realizzare un buon sonoro che supportasse adeguatamente la grafica.
Ma sentiamo molti di voi chiedere: "Insomma, è o non è come Doom?" Beh, sì. Cioè no. O, meglio ancora, dipende. La grafica è buona, la velocità discreta anche alle massime risoluzioni e con una macchina poco potente come il 1200 dotato di FAST RAM. Il controllo è però difficoltoso, sia perché l'abilitazione

del joystick rende meno probabile un ulteriore uso della tastiera, sia perché non sono del tutto riprodotti i comandi di "Doom" (manca infatti un tasto per spostarsi lateralmente). Inoltre, la mappa mostra solo la parte del territorio in cui ci troviamo (e senza "follow mode") e per attivare un interruttore o cose simili dobbiamo lasciare l'arma e procedere a mani nude (con grande goduria degli alieni che si divertono a spazzarci via).
Non è perciò propriamente "Doom", per quello bisognerà (speriamo) aspettare "Breathless", ma è ugualmente zeppo di suspance e di livelli, con svariati nemici e numerose armi a disposizione: insomma, "Cytadela", anche se non è tecnicamente impressionante, è lo stesso giocabile e coinvolgente e riesce a dare al giocatore la sensazione di avere di fronte un bel gioco: vi possiamo assicurare che vi terrà incollati al monitor a lungo, per lo meno finché non riuscirete a fuggire dalla "cittadella"!

TUTTO QUEL CHE C'E' DA SAPERE
PER VIVERE IL MONDO DI Internet
http://kay.st.nepean.uws.edu.au/stud/genx/g
Speak Out!
President
Vice President
Comments About This Service
in edicola!
LEZIONI DI HTML: IMPARA A CREARE UNA PAGINA WEB!
N. 3 - 1995
L. 14.000
INTERNET USER
COMPUTER MAGAZINE
Nel dischetto: FREE AGENT 1.0
HOT LIST 3000
indirizzi WWW su disco
EMISSARY
COMPUSERVE
Le novità di NETSCAPE 1.2
SBI LIST - 326 BBS via Telnet
Il COPYRIGHT in rete
YELLOW Internet Pages
Net NEWS
Musica maestro!
Rock, pop, jazz e classica: su Internet ce n'è per tutti
L'AGORÀ SOFTWARE
INTERNET USER
COMPUTER MAGAZINE